SEGUIMOS FESTEJANDO A LO GRANDE ¡GÁNATE UNO DE NUESTROS PREMIOS!



Revista Oficial de Nintendo

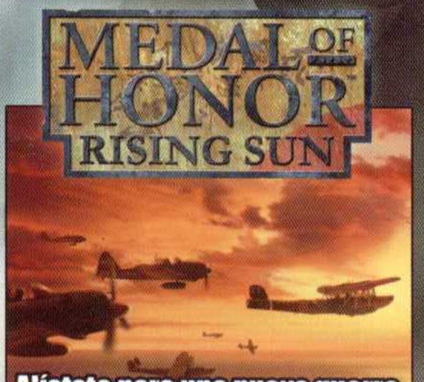


Te presentamos...

Need for Speed: Underground GCN

Mega Man: Anniversary Collection GCN

Harvest Moon: Friends of Mineral Town GBA



Alístate para una nueva guerra

LLEGA AL NINTENDO GAMECUBE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

EL JUEGO MÁS ESPERADO

Busca los tips de:



NINTENDO POWER

1080° AVALANCHE

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

METROID: ZERO MISSION

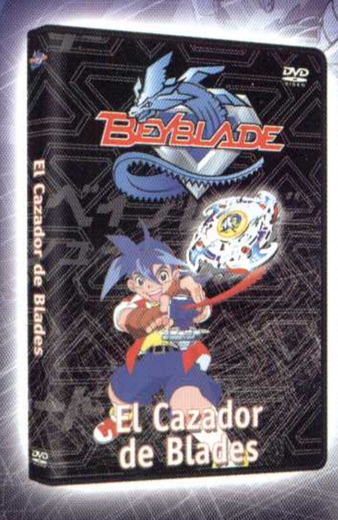
Precio $22.00 M.N.

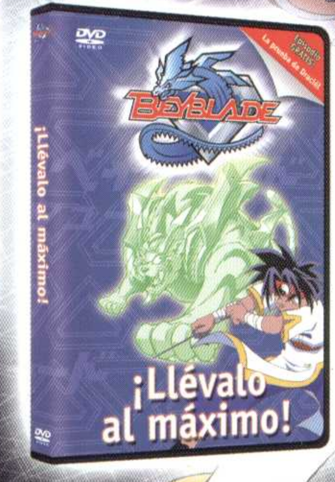
0 10722 58163 3 02

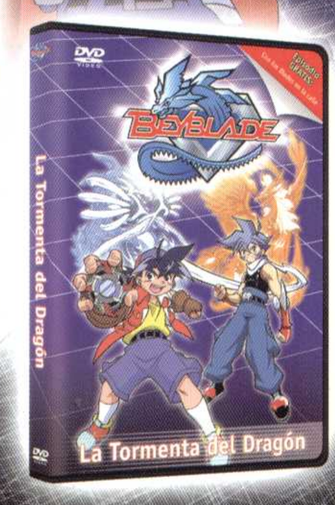
Año 13 No 2 Exhibir hasta 26 / 02 / 2004















Teléfono: 53 95 41 11

El duelo continúa...










¡Búscalo en VIDEO o DVD y forma tu colección!

SUMARIO







18

66







Año XIII No. 2 Febrero 2004

ISSN 0188-7610

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hdez.

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

DIRECTOR GENERAL
Ernesto Cervantes

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

GERENTE DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 13 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2004. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza por las ofertas relacionadas con los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colom-sat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires, Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

En este mes Nintendo nos sorprende con el lanzamiento de dos grandes títulos; por un lado, Final Fantasy Crystal Chronicles (GCN) y, por el otro, Metroid: Zero Mission (GBA), ambos con fecha de aparición del 9 de febrero, por lo que ya tienes dos razones para divertirte mientras esperas la salida de Metal Gear Solid: The Twin Snakes, título considerado como una de las obras maestras de Hideo Kojima y del que hallarás un artículo muy completo en esta edición de Club Nintendo.

También te traemos un Nintensivo de Mario & Luigi: Superstar Saga para que descubras todos los secretos del juego; pero si lo que te gustan son las patinetas, busca los tips de Tony Hawk's Underground, donde aprenderás a hacer trucos y suertes como todo un profesional. Además, la información más completa de títulos como Medal of Honor: Rising Sun y James Bond 007: Everything or Nothing, entre otros.

El mes pasado iniciamos la renovación de nuestra revista, a fin de presentarte mejor información con un toque más fresco. Nos gustaría conocer tu opinión, por ello, te invitamos a que nos mandes todos tus comentarios y sugerencias sobre éste y otros temas en general a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com, o por correo tradicional a la siguiente dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E , Piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México D.F.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

Un mes más ha llegado y, también, muchas preguntas de nuestros lectores. Esperamos que te hayan gustado los cambios y las mejoras hechos a nuestra revista, todos éstos han sido resultado de tus sugerencias y tus comentarios. Ahora pasemos con las preguntas.

Mario

¡Renovarse para ser mejores!

Es la primera vez que escribo a nuestra revista y quisiera que me aclararan un par de incógnitas que tengo: ¿cuántos, cuáles y cómo se ganan los trofeos en **Super Smash Bros. Melee**? Además, ¿qué otras cosas nuevas incluirán en la revista? Gracias.

M@U
Venezuela

Nintendo no ha querido decir cuántos trofeos son exactamente en **Super Smash Bros. Melee**; muchos videojugadores nos han hecho esta pregunta y nos comentan que han encontrado alrededor de 290. Nosotros sabemos que no sólo puedes conseguir trofeos durante tus jornadas de juego o en la maquinita de monedas; sino también puedes obtener algunos al jugar SSBM con una tarjeta de memoria en la que además tengas un *file* de otros títulos de Nintendo. Sólo nos resta esperar a ver qué sorpresas nos tiene Nintendo y que sepamos cuántos trofeos son en total.
Como podrás darte cuenta, en tus manos tienes un ejemplar totalmente nuevo, corregido y aumentado de Club Nintendo. Todo el equipo editorial nos propusimos no dar el 100, sino el 1000% para que nuestra revista quedara mejor. Le hicimos un par de cambios de imagen, redacción y otras cosas más pensando en los gustos y sugerencias de todos nuestros lectores. Los cambios realizados no serán los únicos, todavía habrá más como nuevas secciones que te dejarán sorprendido a partir del siguiente número. ¡Así que no te lo vayas a perder!
Le vamos a seguir echando muchas ganas para que cada vez te guste más y siga estando dentro de tu casa.
¡Queremos continuar siendo tu revista de videojuegos preferida y, además, la número uno entre tus amigos!

¡Que no se enrede el control!

Escribo la presente para que me respondan varias preguntas: ¿ya han descubierto copias pirata de juegos del Nintendo GameCube? ¿Me podrían decir cómo enrollan los cables de los controles? Y, para finalizar, tengo duda si sacarán alguna edición especial este año.

Christian Laniado
Vía correo electrónico

Hasta la fecha, no hemos visto ni una sola copia de juegos de Nintendo GameCube. Por otra parte, nosotros usamos una técnica para cuidar el cable de nuestros controles y mantenerlos en perfecto estado. La manera incorrecta es enrollar los cables en el control, pues de esta manera jalas la parte interna y afectas su funcionamiento. La forma correcta es doblar ligeramente el cable en vueltas de 10 cm, aproximadamente, y sujetarlo con un alambrito con hule como los utilizados para el pan. Checa las fotos para que te des una idea. Y sobre el especial, es una sorpresa que esperamos sea de tu agrado.

De esta manera, puedes cuidar tus controles. También es recomendable para los de NES, SNES y N64.

Problemas con el Control Stick

Quiero comentarles que tengo un problema. A mi papá no le gustó mucho haber comprado el N64, porque los controles tienen un problema: cuando tu manejas el personaje en la pantalla, llega el momento en que éste se mueve solo, sin que tú lo controles. Ante esta situación, hay que oprimir los botones L, R, A, B y START para que el personaje no se mueva solo. Yo le he dicho a mi papá miles de veces que mejor compremos el GCN, porque sus juegos son excelentes y, además, los controles no tienen el problema de los del N64; pero él dice que tal vez esos controles también tengan el mismo problema, que según él, es causado porque los controles tienen una palanquita (mejor conocida como "Control Stick"), pero le insisto en que estos controles no tienen ese problema. ¿Es cierto que los controles del GCN no tienen este problema? Y por cierto, ¿a qué se debe esto?

Reynaldo Camacho Falla
Vía Internet

Mira Reynaldo, no sabemos cuánto tiempo tengas con tus controles de N64 y qué tanto los utilices. Te podemos asegurar que los controles no tienen problema con la respuesta; pero sí es normal que con el tiempo y el uso, el "Stick" llega a aflojarse y pierde algo de su respuesta, causando que falle de la manera que nos mencionas. Te recomendamos que guardes muy bien tus controles y que los mantengas limpios, puedes usar un hisopo de algodón (cotonete) seco para limpiar la base del "Stick" de residuos de mugre y polvo. No te preocupes por tus controles o porque si los controles del GCN tengan el



mismo "problema", todos los controles de todas las consolas llegan a gastarse por el uso, pero no es que fallen, simplemente que por el uso de repente necesitan servicio. Cuando nosotros hemos tenido algún problema con nuestros controles los enviamos a servicio y con una sencilla reparación han quedado como nuevos.

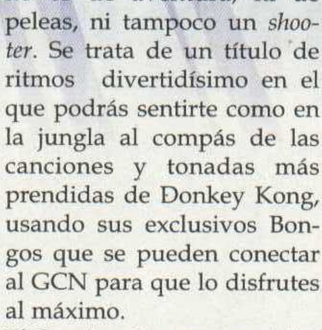
Puedes ir a tu centro de servicio local para que reparen tus controles y queden como nuevos. El mes pasado incluimos la lista de centros especializados para que lleves tus controles, cartuchos, sistemas y accesorios.

¡Konga al ritmo de DK!

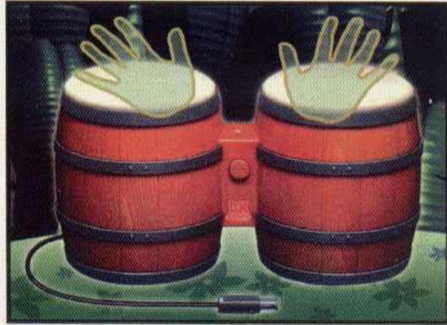
Solamente les escribo para hacerles una simple, pero importantísima, pregunta para quienes seguimos a Donkey Kong: ¿El próximo DK para Nintendo GameCube será de aventura o algún otro género? Espero que publiquen mi *e-mail*. Bueno, sin más por el momento, quedo de ustedes.

M. Alejandro Meraz Marrón
Vía correo electrónico

Pues bien Manuel, el juego más reciente del simio más famoso de los videojuegos no es de aventura, ni de peleas, ni tampoco un *shooter*. Se trata de un título de ritmos divertidísimo en el que podrás sentirte como en la jungla al compás de las canciones y tonadas más prendidas de Donkey Kong, usando sus exclusivos Bongos que se pueden conectar al GCN para que lo disfrutes al máximo.



El **Donkey Konga** estará listo próximamente, así que si eres un buen fan de Donkey, no puedes dejarlo pasar.



¡Siente el ritmo al compás de Donkey Konga!

La fiebre amarilla continúa

¿Es cierto que sadrán nuevas versiones de Pokémon para GBA?

Si es así, ¿saben para cuándo salen? ¿Y por qué en las versiones **Ruby** y **Sapphire** no salen todos los Pokémon (me refiero a los de las versiones anteriores)? También quisiera saber si Pokémon tiene una página oficial en la web. Bueno, espero que me puedan contestar...

Alfredo Tovar
Hidalgo, México

Tal parece que Pokémon no ha dejado de tener fuerza y que los fans siempre queremos más. Revisaremos tus preguntas con calma para que todos sepamos lo último de Pikachu, Charmander y los demás Pokémon. Respecto al lanzamiento de las nuevas versiones **Fire Red** y **Green Leaf**, aún no hay una fecha definitiva. Sin embargo, podrás conseguir a todos los Pokémon al conectar tus versiones **Ruby** y **Sapphire** con las nuevas **Fire Red** y **Green Leaf** para que tengas a todos los Pokémon que existen hasta ahora. Y sobre la página de Internet, sí existe, puedes visitarla para encontrar muchas noticias y cosas interesantes acerca de esta fiebre que parece no tener fin. El sitio es: www.pokemon.com

LA CARTA DEL MES



¡Hola!, mi nombre es Benjamín y soy uno de sus grandes admiradores; quiero comentarles que yo antes consideraba a otra consola como la mejor. Pero cuando conocí todo acerca de Viewtiful Joe, cambié de opinión. El Nintendo GameCube es la mejor y lo seguirá siendo. Quiero que sepan que tienen un gran admirador aquí en El Salvador.

José Benjamín
Vía Internet

Nosotros nunca hemos dicho que las otras consolas sean malas o que sus títulos sean aburridos; simplemente tenemos la preferencia por Nintendo porque es la empresa que más se adapta a los intereses de los videojugadores. Nintendo cuenta con una gran colección de títulos de todos los géneros conocidos, innova en sus juegos trayéndonos novedosas maneras de jugar, mundos increíbles y muchísima diversión para todas las edades. Además, cuenta con las franquicias más queridas, como Mario y sus amigos, The Legend of Zelda, Star Fox, F-Zero, Pokémon y muchos más. Nosotros siempre hemos pensado que, a pesar de que un título aparezca en otras plataformas, la versión de Nintendo es la mejor en cuanto a jugabilidad y control. Realmente, "se siente bonito" cuando juegas un título en un sistema de Nintendo y eso lo hemos visto desde sus inicios. No sólo se trata de ver gráficos llamativos, sino también de que el juego sea entretenido y fácil de jugar. Así que checa todas las opciones que la gran N ofrece a todos los videojugadores y te darás cuenta de por qué no hay nada mejor que Nintendo y, como siempre, ¡puedes contar con Club Nintendo para apoyarte!



Una opinión en contra

Siento que Nintendo cometió un error con **Mario Kart Double Dash!!**, me desagrada que sólo un personaje maneje y el otro les dispare a los enemigos. Es como si hubieran recortado a la mitad la emoción que teníamos con los otros **Mario Kart**. Muchos me darán la razón, pues pienso que la mejor satisfacción en **Mario Kart** era golpear al presumido de tu hermano o amigo y mandarlo del primero al último lugar, pero así, ¿cómo hacerlo si no serás tú quien golpee al enemigo? Innegablemente, Nintendo mejoró los gráficos, pero a ese costo.... ¿habrá valido la pena?

Juan J. Ortiz Lumbreras
Monclova, Coahuila

Sin duda, todos tenemos opiniones diferentes. Aunque creíamos que nadie podía dejar de maravillarse con las mejoras de este título, Juan José no está de acuerdo. Nosotros creemos que tal vez no comprendiste del todo el juego, el que tengas a dos personajes a la vez no le resta emoción al **Mario Kart Double Dash!!**, porque puedes jugarlo de dos o de cuatro cada quien con su kart y sus dos personajes, por lo que cuando le des el conchazò letal a tu hermano o amigo, serás tú y nadie más que tú el que lo mande al último lugar. Además, al jugarlo en equipos, nosotros hemos visto que la emoción se incrementa, pues tiene el mismo valor quien conduce, que el que lanza los premios. Eres la primera persona que conocemos que no le gustó el novedoso concepto de Double Dash!!, y queremos invitarte a que lo juegues más y descubras todas las posibilidades que tiene este título.

¡Increíble emoción al Cubo!

Televisiones HDTV

Me pueden explicar para qué sirve eso de "Progressive Scan" y si el televisor no cuenta con esto, ¿pueden los juegos causar algún daño?

Godo Troski
Vía correo electrónico

Progressive Scan es la opción que algunos juegos incluyen para que no sólo se vea bien, ¡increíble! Las HDTV (televisiones de alta definición) son las que normalmente soportan este tipo de definición, así que si tú tienes una, podrás disfrutar de una imagen excepcional con los juegos que traen esta opción. Si tu TV no tiene esta opción, no le pasará nada a la televisión ni a tus juegos, no te preocupes.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué saben de una serie de televisión que presentaron hace ya mucho tiempo sobre el mejor juego que ha existido en toda la historia? Me refiero a The Legend of Zelda del gran genio Shigeru Miyamoto, también quiero comentarles que lo juego desde el NES y nunca me aburre. No importa cómo se vea Link, siempre será un juego genial.

Antonio Velasco
Vía Internet

***The Legend of Zelda** hizo su aparición triunfal en la pantalla chica en 1989 en el programa de televisión The Super Mario Bros. Super Show! En este programa los dos plomeros tenían sketchs similares a los de otros programas de comedia estadounidenses, con invitados y sorpresas. También presentaban una caricatura animada de Mario y sus amigos. Además de la de Mario, aparecía ocasionalmente la caricatura de **TLOZ**, donde Link era un adolescente con un gran potencial, pero que tenía mucho qué aprender sobre no querer ser el héroe (detalle típico de la década de los 80) y la Princesa Zelda era una chica más madura, quien casi siempre terminaba teniendo la razón. La serie constó de 13 capítulos llenos de acción y bromas al estilo de **Los Picapiedra**, en la que al final uno hacía algo tonto y todos reían. Aunque era sencilla, estaba muy padre.*



Ojalá que se les ocurriera una nueva versión de caricaturas de Zelda...

Las cartas y correos electrónicos, que aparecen en estas páginas, han sido editadas de su formato original, para su mejor lectura.
Esperamos que se la hayan pasado muy bien y que sigan así. Pueden enviar sus correos electrónicos a:
clubnin@clubnintendomx.com
y sus cartas a:
Revista Club Nintendo
Av.Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

No olvides visitar el sitio:
www.clubnintendomx.com



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

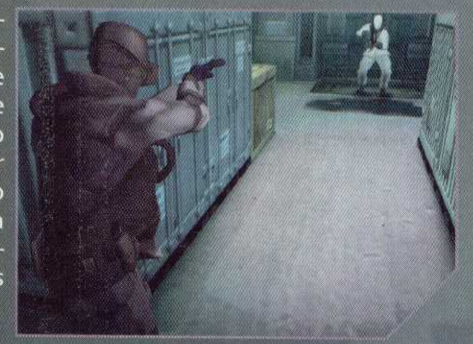
Cuando muchos pensaban que Metal Gear Solid no podía haber quedado mejor, Konami (creadora de historias como: Castlevania, I.S.S.S., Metal Gear, Silicon Knights y el famosísimo Eternal Darkness) nos presenta: Metal Gear Solid: The Twin Snakes.



Metal Gear Solid, que surgió en 1987 y que 11 años después alcanzara su punto de mayor impacto, está a un mes de llegar al GameCube. Hace cinco años, este juego causó revuelo no sólo por su extraordinaria forma de juego, sino también por su historia bien desarrollada, en la que da gusto leer cada palabra escrita del guión. De la creatividad de Hideo Kojima y con la participación de diversos actores que prestaron su voz para dar vida a los personajes, incluidos David Hayter como Solid Snake; Patrick Zimmerman como Revolver Ocelot; Cam Clarke como Liquid Snake; Paul Eiding como el coronel Roy Capmbell y Doug Stone interpretando a Psycho Mantis, **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** pretende ser el título de mayor aceptación ante los fans de los juegos de acción-espionaje y que estamos seguros marcará el inicio de los juegos de nueva generación.

El guión del primer Metal Gear Solid, con los increíbles gráficos de Metal Gear Solid 2

Sin duda, el efecto causado por Resident Evil al ser trasladado al GameCube, respetando la estructura de su historia pero modificando por completo el aspecto gráfico, dio grandes resultados para Capcom y satisfacción a los cientos de miles de fans que quedaron encantados al ver ese excelente título con detalles extras y cinemas de mayor calidad; pero ahora, Konami decide usar esa fórmula y trasladar uno de sus títulos más aclamados como Metal Gear Solid, al GameCube. Además, se agregaron más elementos al juego, así como un rediseño que vendrá a refrescar todo el concepto de "MGS", mediante el uso del *engine*, o motor gráfico empleado en Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, y manteniendo la historia con todos los detalles de la versión original. Esperemos que también conserven los detalles graciosos cuando usas las cajas para esconderte.



El concepto

El concepto

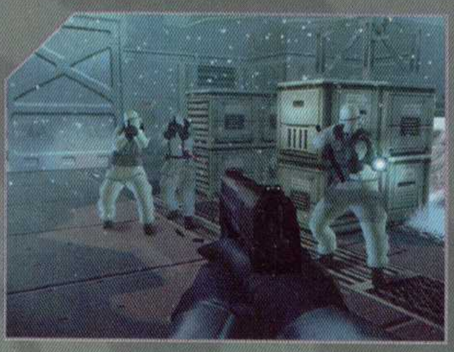
Si no has jugado ninguna versión de Metal Gear, te has perdido de una gran experiencia. Este juego involucra escenas de acción, con uso de diversas armas de fuego y peleas cuerpo a cuerpo, intriga militar y espionaje tan bien planeados que te mantendrán al filo de tu asiento todo el tiempo que lo juegues. A lo largo de la historia, conocerás a varios personajes que te ayudarán a cumplir tu misión, pero también deberás enfrentarte a muchos otros que harán todo por evitar el éxito de tus objetivos. Recuerda que como buen soldado, debes valerte de tus propios medios para salir vencedor ante cualquier adversidad. Te invitamos a que tomes esta misión al lado de David (Solid Snake), quien con el apoyo del coronel Roy Campbell y un gran equipo de personas que lo auxiliarán en ciertos eventos, librará una de las batallas antiterroristas más grandes que haya visto la humanidad.

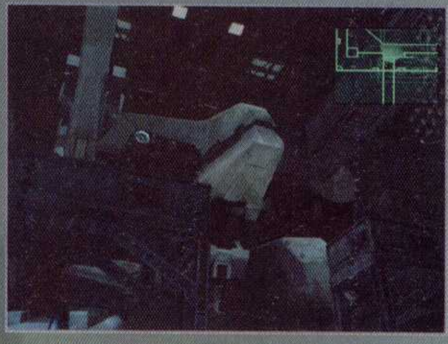


Tú eres Snake, un agente del gobierno en una misión para recuperar el control de una base de armas nucleares secreta, que está en las manos de los terroristas.

La historia que nos llevará al Metal Gear REX

Después de los eventos ocurridos en Zanzibar algunos años atrás, el coronel Roy Campbell pide la ayuda de su mejor elemento Solid Snake, el único hombre capaz de realizar las tareas más difíciles, siendo clave en esta misión, que tiene lugar en la isla Shadow Moses en Alaska. Un complejo en esta zona fue tomado como base de operaciones de un grupo de fuerzas especiales lideradas por miembros de la organización FOX-HOUND. Ellos demandan que el gobierno devuelva los restos de Big Boss y, si sus demandas no son atendidas en las próximas 24 horas, lanzarán un arma nuclear.



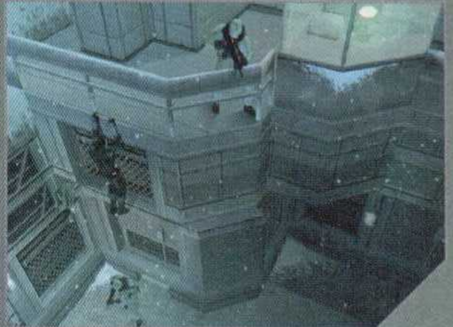


El cuerpo de Big Boss fue recuperado y sus células permanecen en criogenia. Los terroristas lo quieren porque sus células serán más poderosas que cualquier arma nuclear.

Objetivo de la misión

Primero debes rescatar al "DARPA Chief", Donald Anderson, y al presidente de ArmsTech, Kenneth Baker, ya que ambos fueron tomados como prisioneros. Para el segundo objetivo tendrás que investigar si los terroristas tienen o no la capacidad de ocasionar un ataque nuclear, y detenerlos como puedas si tratan de hacerlo.





Como es usual, ésta es una misión de un solo hombre... Los terroristas nos dieron 24 horas y el conteo inició hace cinco horas.



La forma de infiltrarte será mediante un submarino que se acercará al complejo; posteriormente, serás lanzado mediante un SDV (Swimmer Delivery Vehicle), una especie de torpedo sin turbina que te aproximará a una distancia prudente, el resto del camino tendrás que nadar para no ser detectado.

Al principio no contarás con armas, ten mucho cuidado de no ser descubierto y también mantente alerta de tu radar, para ver la distancia de los enemigos y de las cámaras de vigilancia. Asimismo, para recibir consejos o instrucciones de la misión no olvides usar tu *codec* (radiotransmisor).

Conoce a los personajes

Aliados

El equipo de contención se forma por el coronel Roy Campbell, oficial a cargo de esta misión y uno de los pocos amigos de Solid Snake; Naomi Hunter, experta en ingeniería genética; Mei Ling, una gran científica china; Master Millar (Macdonell Benedict Millar), entrenador y mentor de Solid Snake; Meryl Silverburgh, sobrina de Campbell e inexperta en el campo de batalla; Nastasha Romanenko, experta en armas de alta tecnología y armas nucleares; Otacon (Hal Emmerich), creador del Metal Gear Rex; y por último, pero no menos importante, Solid Snake (David), soldado encargado de infiltrarse en el campo enemigo y detener al Metal Gear Rex. Cada integrante tiene una función que cumplir durante la misión y sus cualidades son clave para triunfar.

Enemigos

Hay seis miembros de FOX-HOUND involucrados en esta actividad terrorista, el primero de ellos es Decoy Octopus, todo un maestro en el arte del disfraz; Revolver Ocelot, especialista en interrogación y un experto gatillero; Psycho Mantis, ex agente del FBI, quien justo hace cinco años trabajó en un caso de un asesino en serie y por adentrarse tanto en la mente de aquél, se volvió tan desquiciado como el mismo asesino; Sniper Wolf, la única mujer en el equipo, tan bella como letal, usa su rifle de francotirador con mucha certeza; Vulcan Raven, un tipo rudo que fraterniza con los cuervos, capaz de soportar las temperaturas más bajas. Este equipo está comandado por Liquid Snake, el hombre con el mismo código que Solid Snake.



¡Snake ahora cuenta con mejores habilidades!





Si ya conoces todo sobre Metal Gear Solid, notarás que en "Twin Snakes" muchas cosas han cambiado para ofrecerte una nueva experiencia de juego de principio a fin. No sólo es revivir la historia con mejores gráficos, sino darle un enfoque nuevo que te deje con ganas de jugar una y otra vez este gran título. Para lograrlo, se han agregado nuevas características al juego, como el poder esconderse en los casilleros para evadir a los enemigos, o simplemente encerrar a uno de ellos para limpiar tu camino. Otro cambio es el uso de la perspectiva de primera persona (para enfocar mejor tus disparos, no para usarla en todo el juego), con estas mejoras será una nueva experiencia cada batalla con los jefes, como en el caso de la pelea contra Revolver Ocelot. Asimismo, ahora podrás columpiarte por los barandales para evitar que te vean tus enemigos, con lo que puedes infiltrarte con mayor facilidad a ciertas zonas y evitar peleas innecesarias.







Sin duda, cautivarán tu mirada los cinemas que, gracias a la tecnología del Nintendo GameCube, te ofrece escenas con mayor detalle de cinematografía, efectos de luz y sombra, así como mejores tomas de cámara para captar los momentos clave de cada escena. Todos los detalles son tratados por Silicon Knights, quienes trabajan junto con grandes cineastas para lograr la mejor calidad en video posible. Y si no nos crees, checa las siguientes escenas de este título, en las que notarás todo el cambio gráfico que ha tenido "Metal Gear Solid", desde su versión original hasta la que ahora conocemos como "The Twin Snakes".







Primera versión

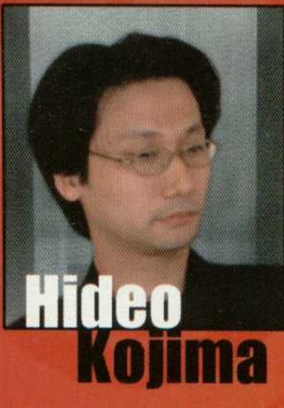
Como puedes ver y comparar en las fotografías, The Twin Snakes posee un rediseño espectacular que hace más impresionante cada aspecto del juego. Cada textura luce más realista y, sobre todo, con mejor definición. Esto debido al uso de los gráficos de Metal Gear Solid 2, así como las nuevas adiciones de video que se han integrado a la historia, para ofrecer más y mejores ángulos de cámara, o secuencias de acción.

Versión para Nintendo GameCube









Hideo Kojima

El hombre detrás de Metal Gear

Nacido en Setagaya, Tokio, el 24 de agosto de 1963, sus intereses principales estaban enfocados en la filmografía y escritura, por lo que en la década de los ochenta se inclinó hacia la búsqueda de una carrera en el ámbito de la filmografía, pero su tendencia cambio radicalmente hacia los videojuegos cuando Nintendo lanzó su primera consola de videojuegos casera "Nintendo Entertainment System", área que también llenaría sus expectativas al máximo.

Metal Gear, un proyecto que se convertiría en parte de su vida

Pronto comenzó a buscar trabajo en varias de las compañías japonesas que existían en aquel entonces, pero fue Konami la empresa que le abrió las puertas para iniciar su labor. Gracias a su excelente trabajo, ahora es reconocido a nivel mundial. Sin duda, uno de los títulos que impulsó su carrera fue "Metal Gear" (1987), donde se lleva a cabo la primera misión de "Solid Snake". En el año 1990, Kojima nos presentó más de esa interesante historia en "Metal Gear 2: Solid Snake" y se consagró ocho años después con "Metal Gear Solid", un título que mostró las capacidades fílmicas de Kojima y, además, en el que se desempeñó como productor, director, escritor y editor. Asimismo, para el diseño de personajes se contó con el apoyo del excelente ilustrador Yoji Shinkawa (Metal Gear Solid y Zone of the Enders), quien dio vida a Solid Snake y a todos los personajes que existen en la historia.


¿quién eres?
Nintendo
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com

CN EXTRA
MEDIO INFORMATIVO
Año 13 No. 2 Febrero 2004

Honor, a quien honor merece

En el museo de Cera de Hollywood puedes encontrar estatuas de cera de celebridades como Arnold Schwarzenegger, Brad Pitt, Marylin Monroe, Tom Hanks, Michael Jordan, Keanu Reeves y, además, desde diciembre de 2003, una gran luminaria los acompaña a todos ellos: Mario.

Ahora, la más famosa estrella de los videojuegos, comparte un lugar junto a todas estas personalidades, esto, gracias a la enorme popularidad de la que Mario tiene en diversas partes del mundo.

Mario ha aparecido en por lo menos 67 juegos diferentes, vendiendo más de 170 millones de unidades hasta la fecha, superando a cualquier otro personaje de algún videojuego y haciéndolo el más reconocido entre los videojugadores y el público en general.

"La inclusión de la figura de Mario en el museo de Cera de Hollywood establece su importancia como icono de la cultura pop", dijo George Harrison, vicepresidente de marketing y comunicación corporativa de Nintendo of America.

¡Enhorabuena, Mario! Esperamos que a lo largo de los años podamos seguir disfrutando de las divertidas aventuras de este plomero italiano.

Zelda Collector's Edition ahora más fácil de conseguir

Debido a que cuesta mucho trabajo obtener una copia de la edición de colección de **The Legend of Zelda**, Nintendo ha decidido que en la compra de uno de los títulos como **Mario Kart: Double Dash**, **1080 Avalanche**, **F-Zero GX**, **The Legend of Zelda: The Wind Waker** o en la adquisición de alguno de los juegos de la línea "Player's Choice", podrás llevarte a tu casa completamente gratis, y por cortesía de Nintendo, el disco de colección de **The Legend of Zelda**.

Por desgracia, esta superpromoción no aplica en nuestro país, es más, ni siquiera en nuestro continente; esta promoción sólo es válida en Europa. Pero no es recomendable adquirir alguno de estos juegos en países como Francia, España o Inglaterra, ya que nuestro sistema de televisión NTSC no es compatible con su sistema PAL; en verdad que sería un gran desperdicio comprar un juego por allá, pues no podrías usarlo en tu Nintendo GameCube.

La buena noticia es que tal vez esta promoción pueda llegar a nuestro continente en breve. Esperamos que así sea para beneplácito de todos los fans de esta saga, quienes sufren por tratar de obtener este juego.

Game Boy Advance SP "Limited Edition Dual-Color"

Una nueva edición del Game Boy Advance SP estará disponible a partir de este mes para que la agregues a la lista de consolas.
Esta edición de colección se lanzó con motivo del 14 aniversario del Game Boy Advance. La nueva edición combina los colores "Platinum" (la base) y "Onyx" (la pantalla LCD) de las versiones previamente lanzadas al mercado y que seguro has visto en tiendas.
Además de celebrar un año más de vida, en Nintendo están festejando las excelentes ventas que reportó este sistema portátil durante el año pasado, así como la expasión del mercado del GBA hacia audiencias de otras edades que antes no tenía.



Aunque en el exterior el sistema cambió sus colores, la configuración interna del Game Boy Advance es igual y conserva las mismas funciones que los modelos anteriores.
Se espera que el número de unidades sea limitada, por lo que quizá en el futuro sea más difícil de conseguir y su valor aumente.

Adventure Island Revive





El clásico de NES regresa al Game Boy Advance por cortesía de Hudson (desarrolladores de *hits* como la saga de **Mario Party** para el N64 y GCN); claro, tiene las mejoras que el este sistema portátil puede ofrecer.
Por el momento, no se han dado a conocer muchos detalles sobre este *remake* para el GBA, pero como te podrás dar cuenta en las fotos, los gráficos han mejorado muchísimo y, como es de esperarse, podrás encontrar aún más extras, los cuales te presentaremos a detalle en ediciones posteriores más adelante.
Disfruta estas imágenes y espera más información sobre este título que de seguro será de tus favoritos.



Resident Evil 4, ¿exclusivo o no?

Rumores en Internet indicaban que **Resident Evil 4** ya no sería un título exclusivo para el Nintendo GameCube y que tal vez saldría simultáneamente para otras consolas.
Debido a esto, Capcom confirmó una vez más que **Resident Evil 4** sigue siendo un proyecto exclusivo para el Nintendo GameCube y no será para nadie más.
Aunque éstas son buenas noticias, Capcom sigue renuente a dar a conocer la fecha de salida de este tan esperado título, así como tampoco ha querido entrar en detalles sobre la trama y los personajes que acompañarán a Leon S. Kennedy.
A medida que se acerque la fecha del E3, seguramente escucharemos más sobre RE4, mientras tanto, ten un poco de paciencia.







Línea de Nintendo para el 2004



El pasado mes de enero, Nintendo de Japón ofreció una conferencia en la que mostró imágenes de sus próximos títulos para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance. Entre los juegos mostrados destacaban **Custom Robo** (GCN), **The Legend of Zelda: Four Swords**, **Pokémon Fire Red** y **Pokémon Green Leaf**. Estos juegos estarán presentes en el E3 2004 que se llevará a cabo en la ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos, en mayo del presente año. Te dejamos con estas imágenes para que vayas eligiendo tu juego favorito.











Suscriptores ganadores del EGS

Ellos son los dos ganadores de los **The Legend of Zelda: The Wind Waker** autografiados por Shigeru Miyamoto que se suscribieron a la revista durante el Electronic Game Show.
¡Felicidades a los dos!



Alberto Flores Medina, Ecatepec, Estado de México



Marisol Campirano Peralta México, D.F.

Pokémon Colosseum

El mes que entra estará a la venta el tan esperado **Pokémon Colosseum** para el Nintendo GameCube y, por si no lo sabías, habrá una edición limitada de este juego que contendrá un Bonus Disc con varios demos jugables.

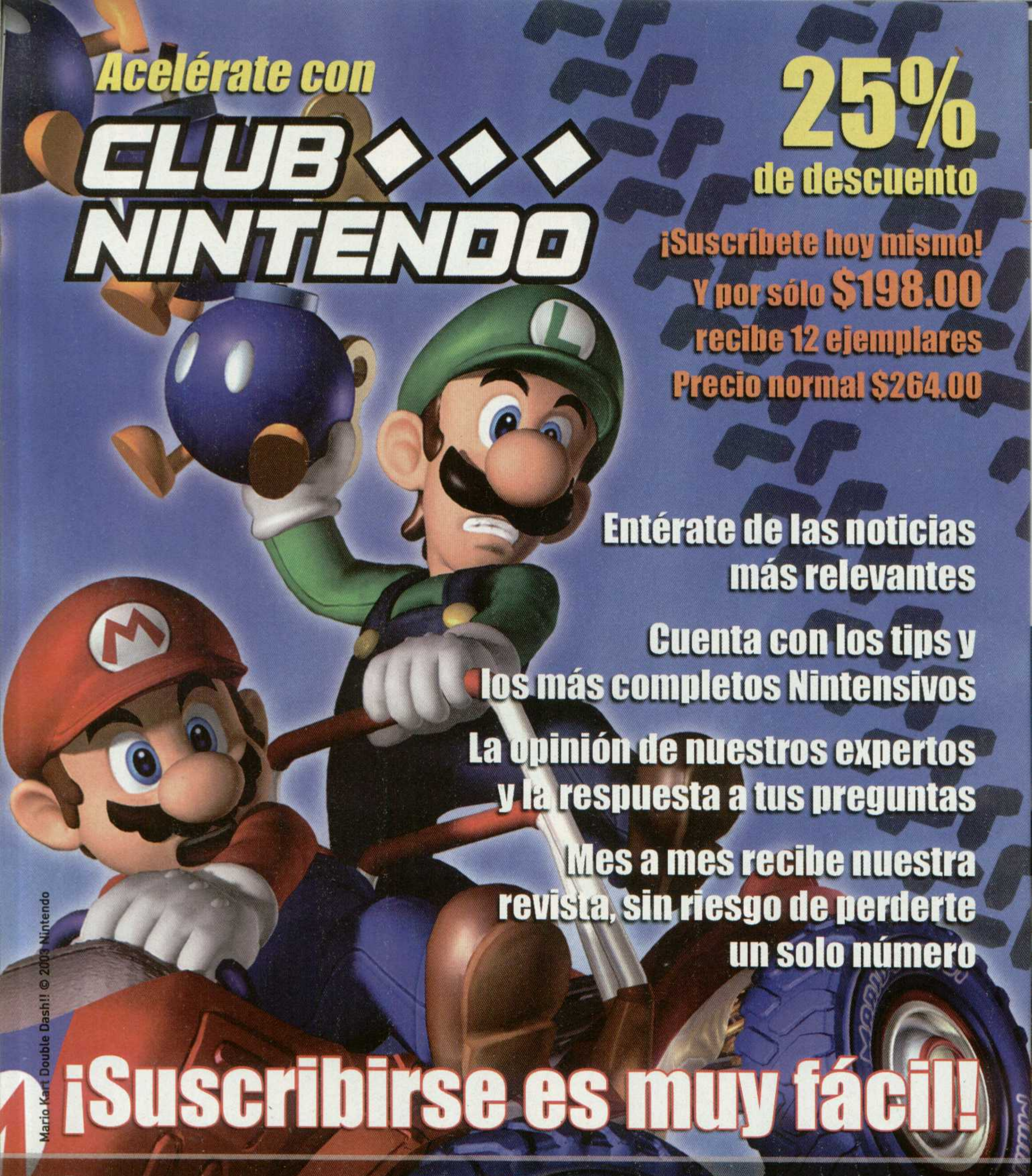
Además de los demos, este disco tendrá contenido especial: un personaje único llamado Jirachi the Wishmaker. Este personaje podrá ser descargado a tus juegos de **Pokémon Ruby** y **Pokémon Sapphire** para el Game Boy Advance para que después puedas hablar con él en tu cartucho de Game Boy. Advance.





Aún no se sabe si podremos adquirir esta edición con el Bonus Disc en nuestro país, lo más seguro es que sí, aunque en cantidades limitadas. En nuestro siguiente número hablaremos más a fondo de este título y de la contectividad entre el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance, ¡no te vayas a perder ningún detalle!


¿quién eres?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo®


Acelérate con
CLUB NINTENDO
25%
de descuento
¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $264.00
Entérate de las noticias
más relevantes
Cuenta con los tips y
los más completos Nintensivos
La opinión de nuestros expertos
y la respuesta a tus preguntas
Mes a mes recibe nuestra
revista, sin riesgo de perderte
un solo número
¡Suscribirse es muy fácil!
Mario Kart Double Dash!! © 2003 Nintendo

¿quién eres?





Dejando su casa y diferencias atrás, los hermanos se han embarcado en su más loca aventura. Es un adiós al Mushroom Kingdom y un hola al Beanbean Kingdom en Mario y Luigi: Superstar Saga, la más ridícula aventura en RPG.



MARIO & LUIGI
SUPERSTAR SAGA







GAME BOY ADVANCE

¡Mario y Luigi, al rescate!

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Una aventura más allá de las fronteras

Muy a pesar de Luigi, los hermanos regresan a la acción en el tercer RPG, aquí Mario de nuevo hace gala de sus habilidades. En esta ocasión, Bowser no es el enemigo, sino los malvados del reino Beanbean, vecinos del Mushroom Kingdom. Ahora, Mario y Luigi deben trabajar juntos para sobrevivir al peligroso reino Beanbean.



¡Controla al equipo!

Control Pad: Mueves a los personajes.

Botón A: Controlas las acciones de Mario.

Botón B: Controlas las acciones de Luigi.

Botón L: Activas o desactivas las acciones del personaje trasero en el modo de movimiento.

Botón R: Activas o desactivas las acciones del personaje delantero en el mapa.

Start: Cambias a los personajes de posición (adelante, atrás).

Select: Abres la maleta (menús, *items*, pasaportes, opciones, equipos, etc.).



Dos hermanos, dos botones

Para jugar este divertido título, debes saber que no sólo tendrás control de uno de los personajes, sino que el otro hará lo mismo automáticamente. Durante el modo normal, exploras el mundo del juego y mueves a ambos personajes, pero controlas las acciones de cada uno con su respectivo botón. Por ejemplo, para subir a una plataforma debes mover a ambos personajes y saltar con cada uno para que los dos suban. No te preocupes, es más sencillo de lo que parece, porque la práctica te facilitará los movimientos.



Por otra parte, durante el modo de batalla deberás estar atento a las acciones. Cada uno de los hermanos puede moverse libremente en batalla (con su turno para atacar, obviamente). Debes usar el botón A para activar las acciones de Mario y que ejecute un ataque contra algún adversario o use un *item* y, con el botón B, harás lo mismo con Luigi.



Acciones por separado

Mario y Luigi pueden realizar acciones normales por separado, ya sea que vayan al frente del equipo o no; cada acción será controlada por los botones A y B para Mario y Luigi, respectivamente. En la parte superior izquierda hay un icono que cambia según ciertas situaciones. Por ejemplo, si Mario va al frente y se acerca a una persona, el icono cambiará a una carita; de esta forma, al presionar A, Mario hablará con la persona.



Trabajo en equipo

Hay dos tipos de acciones en equipo para Mario y Luigi: en el primero trabajan por turnos. Por ejemplo, para apagar algo encendido, puedes llevar a Mario a que tome mucha agua a una fuente, quedando inflado por la cantidad de líquido, después debes llevarlo ante las llamas y presionar el botón B para que Luigi salte sobre él y expulse el agua, y así apagar el incendio.

El segundo tipo de acciones que pueden realizar ambos hermanos, al mismo tiempo, son que Luigi salte sobre Mario para que ambos suban a una plataforma alta, o que Mario salte sobre Luigi para que juntos hagan un remolino que les permita flotar por un tiempo limitado, a fin de lograr su objetivo.

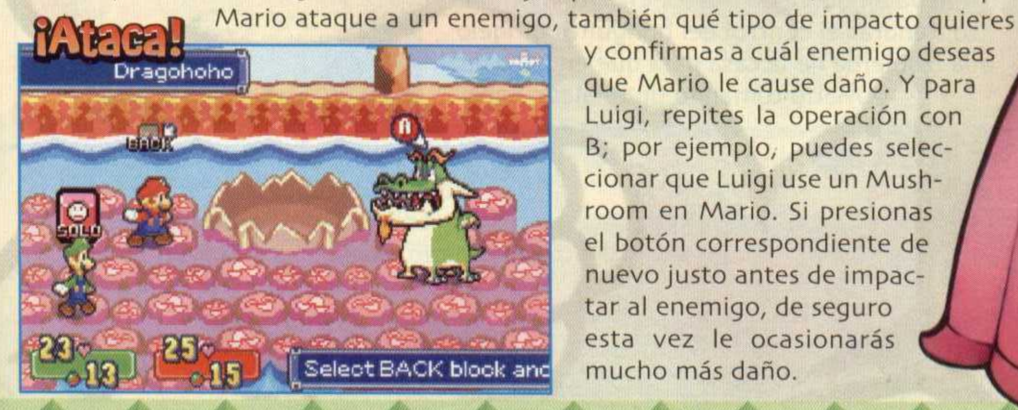




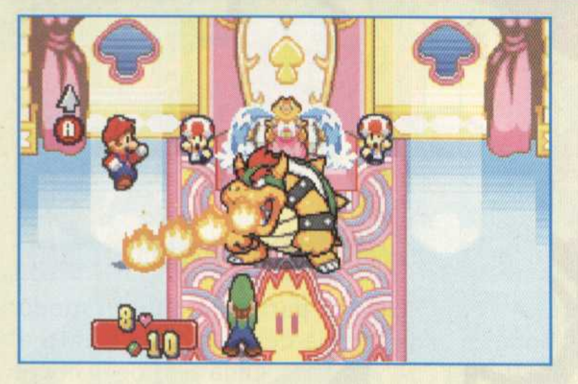
Entrenamiento básico para batallas

Lo primero que debes aprender es que durante una batalla, Luigi y Mario tienen sus turnos para realizar alguna acción. Por ejemplo, con el botón A, seleccionas que Mario ataque a un enemigo, también qué tipo de impacto quieres y confirmas a cuál enemigo deseas que Mario le cause daño. Y para Luigi, repites la operación con B; por ejemplo, puedes seleccionar que Luigi use un Mushroom en Mario. Si presionas el botón correspondiente de nuevo justo antes de impactar al enemigo, de seguro esta vez le ocasionarás mucho más daño.

¡Ataca!







¡Defiende y contraataca!

Ya sabes cómo atacar a los enemigos, ahora debes conocer cómo esquivar los ataques. Algunos enemigos dicen frases al atacar y, en este momento, algunas palabras tienen colores; si la palabra es verde, quiere decir que atacará a Luigi y, si es roja, a Mario. Debes medir el tiempo para presionar el botón de salto y esquivar el ataque; si se trata de un enemigo que embiste, podrás saltar para esquivar su ataque y caerle encima para causarle daño. Aunque en ciertas ocasiones, deberás fijarte de qué manera ataca el enemigo, pues a veces no usan colores para atacar.

Usa las técnicas dobles

Cuando sepas técnicas en las que Mario y Luigi interactúen juntos, podrás usarlas en la batalla. Para activar estas acciones debes de presionar los botones A y B durante el combate, y así ocasionarle un dolor terrible al oponente. Cada ataque consume Brother Points (similares a los Magic Points de cualquier RPG); además, no importa que requieras de la ayuda del otro hermano, cada quien tendrá su turno para atacar.







¡Apóyate!



¡Superpoder!

Comienza la aventura

Iniciaremos con la difícil jornada de Mario y Luigi en su búsqueda por recuperar la bella voz de la princesa Peach. Debes tomar en cuenta que, como todo RPG, es necesario hablar con todas las personas para aprender cosas e intentar usar todas tus habilidades en ciertos lugares, con el fin de obtener cosas extras. También es importante que, antes de proseguir a una nueva parte o de enfrentarte a un jefe, participes en varias peleas para que ganes experiencia y te sea más fácil enfrentar a los enemigos más fuertes.



Al inicio del juego, disfrutarás del cinema de cómo se roban la voz de Peach y del Toad que va en busca de Mario. En este momento, tendrás el control del honguito; dirígelo a la izquierda de la casa para que encuentres a Mario tomando un relajado baño.





Una vez que se entere de qué sucedió, saldrá corriendo al rescate, trayendo a Luigi consigo. Al llegar Mario, encuentra a Bowser con la princesa, por lo que por *default* se inicia una breve batalla.



Un paseo antes de partir



Una vez que las cosas estén más tranquilas, Bowser te espera en su nave para ir juntos a rescatar la voz de Peach. Explora el pueblo para que consigas un par de *items*. Debes tomar en cuenta que depende de tu generosidad obtener más cosas; si eres amable con la gente, te llevarás grandes sorpresas con los *items* que ganarás. Una vez que estés listo para partir, elige el camino hacia el norte del pueblo para que encuentres a Luigi.



Obtén la maleta y aborda el crucero

Cuando estés listo para partir, el Elder Toad te dará la maleta y 100 monedas. Una vez que llegues al crucero, Luigi lo abordará muy a su pesar; ya a bordo del crucero de Bowser, explora los alrededores, tómate las fotos para los pasaportes y aprende un poco acerca de las batallas con un par de Goombas que no se quieren estar quietos. Habla con el operador de la grúa (salva antes) para que lleve a Luigi a cubierta. Cuando Mario llegue allí, la malvada Cackletta te dejará a su aprendiz para que luches contra ella.

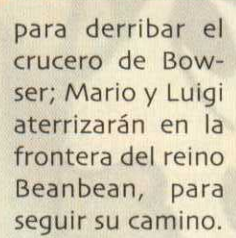


Pelea contra Fawful



En esta batalla aprenderás a fijarte en el color de las palabras para evitar los ataques del enemigo. Utiliza las técnicas que aprendiste en el crucero para atacar y pronto acabarás con la Cackletta. Cuando la derrotes, usará su casco para derribar el crucero de Bowser; Mario y Luigi aterrizarán en la frontera del reino Beanbean, para seguir su camino.









¡Salta la cuerda!



Los Hammer Brothers montan guardia en la frontera del reino y no te dejarán continuar si no pasas la prueba de saltar la cuerda. Es esencial que controles muy bien a cada hermano por separado y que no te confundas con los saltos. Si ya pasaste la prueba, puedes regresar aquí las veces que quieras para intentar superar el siguiente reto y conseguir más premios. Al continuar tu camino, encontrarás que Bowser está atorado en un cañón; para liberarlo, los hermanos ofrecen sus monedas… Pero no serán suficientes, por lo que deberán ir a Stardust Fields para conseguir más.

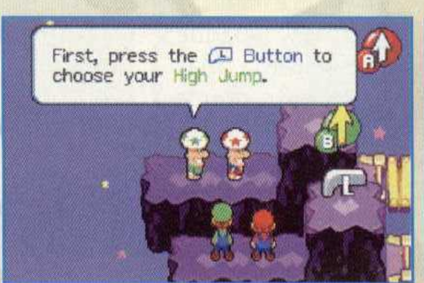




Consigue monedas y aprende las técnicas dobles



Para conseguir las 100 monedas que necesitas, debes pelear con cuanto enemigo se presente y abrir el mayor número de cajas que veas. Es muy importante subir a todas las colinas, pues en una encontrarás a los Starshade Brothers, quienes le enseñarán a Mario y a Luigi cómo hacer las técnicas dobles. Una vez que pases la prueba de lo que te han enseñado, podrás continuar buscando monedas en lugares que antes no podías. Más adelante, aprenderás a usar las técnicas en batalla, cortesía de los Starshade Brothers. Ahora regresa a donde está Bowser atorado.









Prueba tus habilidades

Enfrenta al enemigo que te pidió las monedas para que pruebes tus recién aprendidas habilidades. Procura saltar las bolas con picos que te arroja y cuando veas que dice "Neyck", quédate quieto para que la bola que rebota no te pegue.

Visita Hoohoo Village



Después de esta batalla, dirígete a Hoohoo Village y toma la ruta de abajo para encontrar a Fawful peleando con un guardia (si tomas la de arriba verás que están reparando el puente). Como Fawful bloqueará tu camino, regresa por el de arriba y entra en una de las chozas para que conozcas a los Hammerhead Brothers. Ellos te prometerán unos martillos, pero necesitan bloques Hoohoo; sal de ahí y ve al puente, pues ya estará listo.

¡Usa tu Spin Jump!



Continúa avanzando, usa el remolino para llegar sin problemas a la siguiente área. Camina a la derecha y presiona el *switch* de Mario para que fluya el agua y puedas apagar el fuego que está más abajo. Sigue el camino, un guardián te retará a que agarres 10 Hoohoo Spirits en menos de 30 segundos; lo puedes lograr, el secreto radica en usar el Spin Jump de un borde al otro sin fallar.

Más misiones para el Spin Jump



Al proseguir con el juego, debes presionar el *switch* de Mario para que baje unas escaleras ocultas y apague una estatua más para que aparezca otro remolino. Ahora enfrentarás remolinos que se mueven, así que mide bien tus saltos. Continúa por los remolinos hasta que llegues a la cima donde está Blablanadon, quien tiene un Hoohoo Block. Pero ten cuidado, porque cuando el huevo que está ahí empolle, aparecerá Dragohoho.

Sube a la montaña



Debes usar tus técnicas dobles para escalar la montaña; recuerda buscar en todos lados para que encuentres valiosos *items*. En la segunda parte verás una especie de estatuilla prendida en llamas. Regresa a la derecha y verás una fuente, sitúa a Mario enfrente para que lo llenes de agua, ahora llévalo hacia a la estatua y salta con Luigi para apagarlo; de esta manera, aparecerá un tornado que te da un impulso extra al Spin Jump de Mario. Debes buscar las fuentes en las partes siguientes para que aparezcan los remolinos y puedas avanzar.

¡El guardián ataca!



Al completar el reto del guardián, éste te desafiará a que lo venzas. Este guardián es tramposo y se oculta debajo de un pilar que le sirve como escudo, a fin de evadir los golpes. La mejor opción es que uno de los hermanos rompa el pilar en el que no está el guardián; de esta manera, al moverse éste queda desprotegido y el otro hermano usa un ataque doble para causarle mucho daño. Ten cuidado cuando te ataque con sus lásers, pues puede atacar a los dos hermanos por separado o en secuencia. Recuerda el reto de saltar la cuerda y utiliza la anticipación como estrategia.







El Dragohoho



Usa los ataques dobles contra el enemigo y salta los proyectiles que dispara. Si destruyes la Hoho Stone, Dragohoho no podrá acercarse para hacer sus ataques de fuego y obtendrás ventaja.





El príncipe Peasley



Ya derrotado el Dragohoho, el príncipe Peasley les dará a los hermanos Mario una rosa para entrar al Beanbean Castle. En seguida, Blablanadon los llevará a Hoohoo Town. Ahora visita a los Hammerhead Brothers para que obtengas los martillos y con estas herramientas explora el área, antes de que tomes la ruta de abajo para que continúes hacia el castillo y puedas alcanzar tu objetivo.

¡Usa los martillos!



Utiliza tus nuevos martillos para romper los bloques hasta llegar al *switch* ubicado en la parte inferior derecha, a fin de obtener el agua necesaria para apagar la estatua. Ahora, dirígete a la siguiente área para conseguir un par de tesoros; después, regresa a la cueva. Dentro hay dos carros de minero a los que deberás subir para agarrar 10 diamantes y baterías para la linterna de Mario, también procura esquivar a los enemigos que caen del techo.

Los martillos en batalla





Continúa por el sendero hacia Beanbean Castle. Durante tu camino, aprenderás a usar tus martillos en las batallas y llegarás a un pueblo derruido. Explora este lugar y encontrarás una tienda a la que entrarás gracias a la rosa que te dio el príncipe Peasley.





Plomero, a tus tubos



Una vez que te hayan mandado a arreglar las tuberías, usa tu martillo en los hoyos de los tubos, abriendo la nueva sección. En la segunda sección deberás usar tu Spin Jump para girar la rueda y continuar con el trabajo en los tubos. Tus Spin Jumps y tu martillo te permitirán abrir más caminos para continuar. Siguiendo con tu camino, deberás usar una vez más tu Spin Jump en la rueda para hacer que fluya el agua en un cuarto anterior; regresa hasta este cuarto y golpea con tu martillo los tapones para abrir la puerta a la siguiente sección. Aquí golpea al tapón que está solo para abrir dos puertas, entra en la que está enfrente de ti para tomar los tesoros y después ingresa en la siguiente para que llegues al próximo cuarto. Aquí encontrarás a la Queen Bean, quien ha sido transformada en algo horrible. Es hora de que los hermanos enfrenten un enemigo más.

¡Queen Bean ataca!




La reina lucirá una corona puntiaguda, de manera que Mario y Luigi deberán bajar sus brazos y tratar de tirarle su corona con sus saltos para hacerla vulnerable. Te recomendamos que uses las técnicas dobles para causarle un gran daño. Pero no creas que se quedará esperando a que la derrotes, la reina usará sus mortíferos ataques sencillos y dobles con sus brazos, por lo que te sugerimos utilizar tu martillo para golpear sus puños. También te disparará frijoles que podrás saltar y, si llegas a aplastar a uno, añadirás un frijolito guerrero a la batalla. Después del encuentro, la reina necesitará de una Chukola Reserve, así que la siguiente parada es Chucklehuck Woods.

Equípate antes del viaje

Lady Lima te dará una Beanbean Badge (equípalas de inmediato); ahora visita las tiendas para ver qué cosas nuevas tienen a la venta. Sal del pueblo y dirígete al suroeste para llegar al camino que lleva a Chucklehuck Woods. Atraviesa la pequeña área para entrar a un edificio donde puedes encontrar el recipiente para la Chuckola Cola.





Un laberinto y dos ladrones

En este cuarto lleno de barriles, debes seguir estas direcciones para pasar por el laberinto, sigue la dirección hasta que dejes de moverte: arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, arriba, derecha, arriba, derecha, arriba, izquierda, diagonal abajo/izquierda, abajo, derecha y abajo. Al salir de aquí, Mario y Luigi pueden subirse a los barriles para alcanzar el siguiente cuarto. Encontrarás a Popple the Shadow Thief, quien te venía siguiendo en el cuarto de los barriles y quien llamará a Rookie (ya sabemos quién es este personaje, pero no lo digas) para que se inicie una pelea.





Popple y Rookie

Popple usará una embestida, pero tú debes de saltar sobre él para lastimarlo. También tratará de robarte, entonces debes usar tu martillo para detenerlo. Rookie te atacará con martillos, enséñale quién es quién en el uso de esta herramienta y detén sus martillos con los tuyos. Al hacer esto, te lanzará fuego; bloquea sus ataques para evitar el daño. Ataca primero a Rookie para librarte de sus ataques y después concéntrate en Popple.







Aprende nuevas técnicas dobles

Persigue a los enemigos derrotados al siguiente cuarto y golpea el barril que está caído para que conozcas a otros dos personajes. Ellos enseñarán a Luigi cómo hacer a Mario pequeño y que pueda pasar por los lugares reducidos (Mario Mouse). Por su parte, Mario aprenderá cómo enterrar a Luigi en el suelo y que pueda moverse bajo tierra (Mole Luigi).



Luigi, el topo



Entra en Chucklehuck Woods y busca el mapa en la próxima pantalla para que te ubiques mejor dentro del bosque. En la siguiente parte deberás usar a Mole Luigi para que pase la puerta y active el *switch* para que Mario pueda pasar. La siguiente área es algo confusa, así que mejor



lleva a cabo estos pasos: entra por el hoyo de la izquierda (tapado por una piedra) para activar el *switch* y abrir la puerta; agarra los *items* por el otro hoyo y usa el Super Jump para la siguiente salida. Mole Luigi es la clave en esta parte, colócalo debajo del barril y salta para que quede dentro; ahora camina al *switch* verde para que la estatua de la pared se destruya sola.




¡Wiggler!




Wiggler tiene dos tipos de ataque, los cuales son muy poderosos. El primero es una embestida que puedes saltar y el otro es una onda de energía que ataca simultáneamente a ambos hermanos. Para vencerlo, ataca los segmen-





tos del Wiggler (pero no saltes sobre la misma parte) y, una vez que todos estén amarillos, utiliza un ataque doble sobre su cabeza para causarle un gran daño. Repite esta acción todas veces necesarias hasta que lo derrotes.

Cinco frijoles y una batalla

Al este de esta área hay un cuarto con tesoros, pero para avanzar, dirígete a la salida noroeste. Ve a las salientes que parecen escaleras y usa el Spin Jump, desde el barril hasta el borde, y haz que Mole Luigi lleve el barril al *switch* y que Mario use su martillo para llegar a la siguiente área. Después de hablar con Chuckleroot, ve a la puerta oeste para dirigirte al sur (toma el camino de la izquierda); por aquí, conocerás a la nieta de Chuckleroot, quien te retará a encontrar cinco frijoles (debes emplear a Mole Luigi y que salga justo donde están las marcas). Ahora, salta sobre el Wiggler para hacer que vaya por el hoyo y envía a Mouse Mario por este mismo para que traiga de regreso al Wiggler enojado y se inicie la batalla.



Obtén la Chuckola Fruti

Ahora, envía a Mouse Mario a buscar la Red Chuckola Fruit y regresa al área anterior, pero esta vez toma el camino a la derecha de donde llegaste a esta área para que encuentres la Purple Chuckola Cave. En la primera caverna deberás usar los bloques voladores para continuar en esta aventura. Después de pasarla, utiliza un Spin Jump para conseguir lo que necesitas: la Purple Chuckola Fruit. Ahora puedes regresar al área donde está Chuckola Root, basta que pases por la puerta este.



Cambios y switches



En el área norte de la primera sección encontrarás un par de frijoles Chuckle bajo las rocas, procura agarrarlos. Continúa por tu camino al este en la sección anterior para encontrar un laberinto más. Inicia con Mouse Mario para que pases a través del hueco y que uses el martillo en el *switch*. Ahora presiona Start para cambiar a Luigi para que pase debajo de la puerta abierta y active el *switch*. Presiona Start nuevamente para cambiar a Mario y que golpees con su martillo el *switch* antes de que salga y se una a Luigi de nuevo. Por último, usa a Mole Luigi y envíalo bajo la puerta para que active el switch.

De nuevo los ladrones



Tienes 15 segundos para agarrar la White Chuckola Fruit; así que salta al resorte a la derecha para regresar con Mario, cambia lugares y usa el Mouse Mario para que pase por el hoyo y alcance el premio. Ahora regresa a Chuckola Root para encontrar a Rookie y a Popple; síguelos y verás que han sido capturados por la Chuckola Reserve, quien ha cobrado vida.



Enfrenta al Chuckolator y salva a la reina

El Chuckolator dispara bolas de Chuckola Reserve (bríncalas), también las enviará por tierra. Usa tus martillos para romper su escudo y las piedras que te envía y utiliza los ataques dobles con martillos para dañar el cuerpo. Cuando se encoja (perdiendo un brazo), el creador vendrá para recuperar su vida, al mismo tiempo que el Chuckolator tratará de embestir a los hermanos Mario y Luigi. Continúa atacándolo con tus martillos para detenerlo y terminar con él. Una vez que sea derrotado, separará a Mario de Luigi, por lo que deberás llevar al miedoso plomero verde en busca de Mario y que tomen el barril de vuelta al Beanbean Castle. La reina regresará a su forma original y el príncipe te dirá que Cackletta se fue a Woohoo University.

Woohoo University y la Sun Door

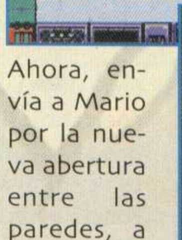
Dirígete al este de Beanbean Town y de ahí dos veces al sur y, luego, al este para que encuentres la Woohoo University. Entra y uno de los personajes te dirá que los profesores son los enemigos. Ve al siguiente cuarto y checa el mapa antes de subir al siguiente cuarto y golpear las dos cajas rojas para quitar la barrera eléctrica. Continúa tu camino por aquí y enfrenta a los enemigos dentro. Más adelante, verás el código para la Sun Door. Entra en el siguiente cuarto e introduce el código de la segunda foto para abrirla.





Continúa con los switches

En el siguiente cuarto, sigue estos pasos para que puedas continuar. Utiliza a Mouse Mario para que entre en el hoyo y use el martillo en el *switch*. Cambia a Luigi y pasa la puerta abierta para activar el *switch*. Cambia de nuevo y golpea el Bros. Block para abrir el reto y, también, las puertas siguientes.



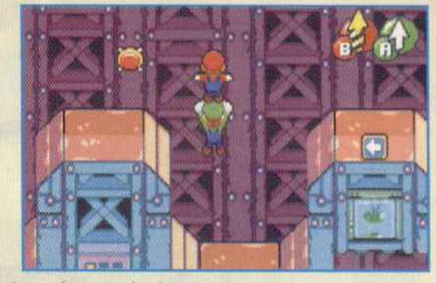


Ahora, envía a Mario por la nueva abertura entre las paredes, a fin de entrar en el cuarto de arriba a la izquierda y activar un *switch* más, y así continuar.



Un trabajo más para Mouse Mario





Deja que Mario salga del cuarto y ahora usa a Mole Luigi para que entre al barril. Envíalo al *switch* activado y haz que Mario se suba para que golpee el otro, y así la luz abra una nueva puerta (sigue la luz para entrar). Ve a la izquierda para que encuentres un cuarto con flechas, usa aquí varios Spin Jumps para abrir una puerta a la izquierda. Manda a Mouse Mario por el laberinto detrás de esa puerta para que dirijas un barril al otro cuarto y que caiga a un área de abajo. Activa el *switch* de abajo para que caiga un barril más; ahora dirígete a ese cuarto para que uses a Mouse Mario, que entre al barril de arriba a la izquierda y active el switch para mover la grúa.

Encuentra a Luigi



Ve a donde se fue la grúa y de ahí a la izquierda para llegar a un cuarto donde está Luigi; avanza saltando los barriles. Activa el *switch* para que Luigi ruede a un Bros. Block que abre una nueva puerta. Una vez activado, sigue el haz de luz que aparece para que puedas llegar a la siguiente sección.

¡Encuentra a Cackletta!



Llena a Mario de agua, ve al siguiente cuarto y rocía al ratón (usa el martillo en Mario) antes de golpear el Bros. Block para mover el haz de luz y llegar a un nuevo cuarto. Golpea el Bros. Switch de la izquierda para enfocar la luz en la puerta para abrirla. Entra para que te enfrentes a Cackletta de una vez por todas.

¡Batalla contra Cackletta!



Empieza saltando los hoyos que te lanza y también sus rayos; salta con Mario si levanta la mano derecha y, con Luigi, si alza la izquierda. Si levanta ambas manos, salta con los dos hermanos. Cuando se divida, salta sobre ella hasta que encuentres a la real y usa tus tanques. Si se transforma, estará a punto de ser derrota.







Usa a los ratones





Después de que hayas terminado, dirígete al sótano para que encuentres un cuarto donde las líneas de poder están cortadas. Usa el agua para que Mario noquee a los ratones en la línea y que puedas abrir la puerta. Aquí verás a Popple y a Rookie, quienes tendrán en su poder la Beanstar.



Popple y Rookie de nuevo





Popple atacará con una embestida (salta para dañarlo) y de nueva cuenta tratará de robarte, por lo que deberás detenerlo con tu martillo. Rookie lanzará sus martillos, repite la jugada utilizada en el enfrentamiento anterior para bloquearlo. Notarás que ya tienen nuevos ataques; salta las ondas de choque y, si Rookie enciende a Popple, usa los martillos para detenerlo y que no te cause daño. Emplea tus ataques dobles en Popple y después hazte cargo de Rookie. Después de las explosiones, ¡Bowser sabrá quién es y los hermanos Mario estarán en la parte este de Beanbean, en Oho Oasis!

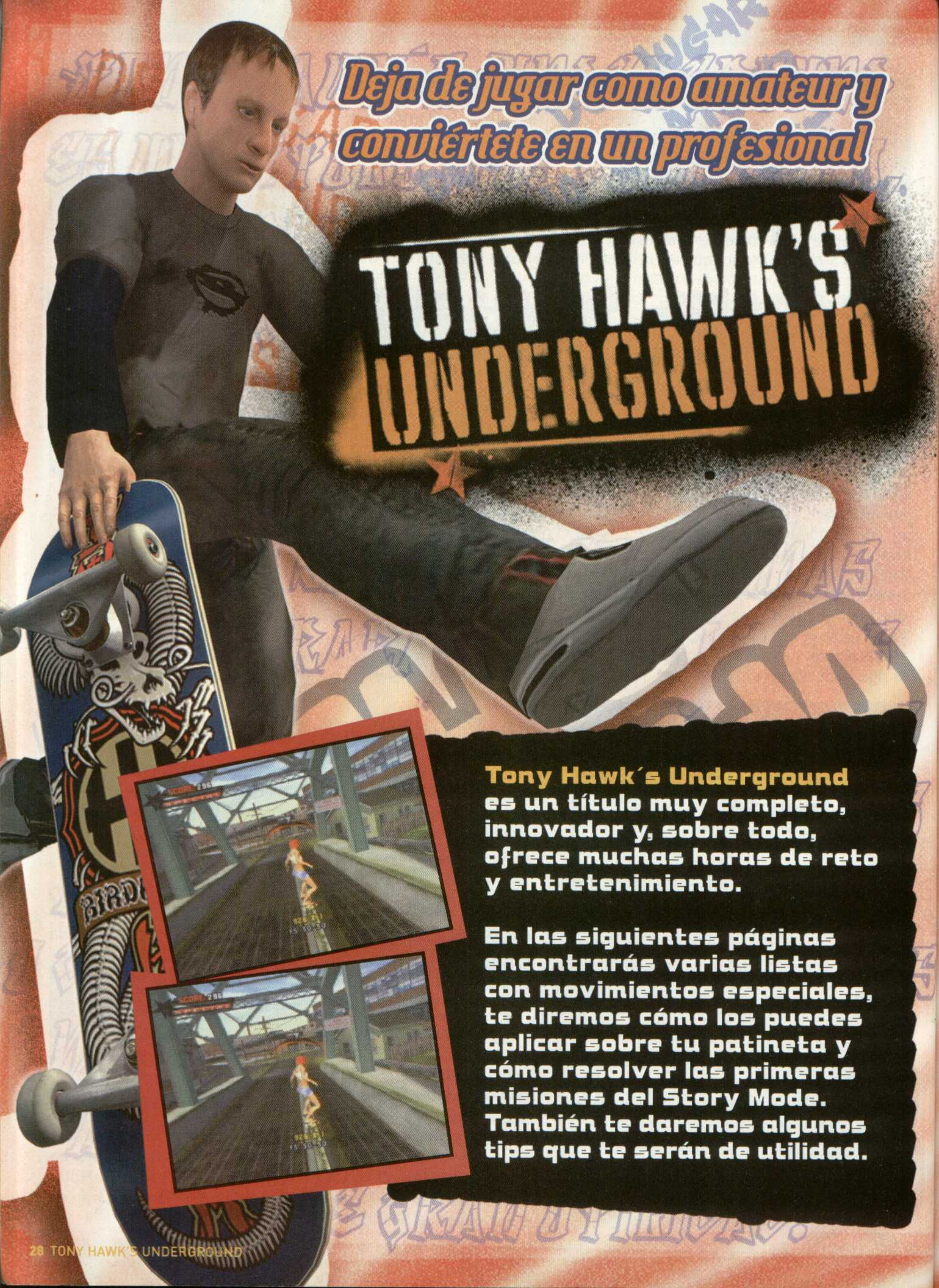


Todavía falta mucho por recorrer...

Hemos llegado al final de este Nintensivo, al menos por este número. No te pierdas la siguiente edición para ver la segunda parte de esta emocionante aventura de los hermanos Mario. ¡Hasta el próximo mes!

Deja de jugar como amateur y conviértete en un profesional

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Tony Hawk´s Underground es un título muy completo, innovador y, sobre todo, ofrece muchas horas de reto y entretenimiento.

En las siguientes páginas encontrarás varias listas con movimientos especiales, te diremos cómo los puedes aplicar sobre tu patineta y cómo resolver las primeras misiones del Story Mode. También te daremos algunos tips que te serán de utilidad.

Es muy importante que memorices la configuración de tu control, aquí te damos la función de cada botón para que te la puedas aprender. Checa el diagrama con la configuración de los botones:

Z: Te subes o bajas de la patineta.

L: Giras a la izquierda Reviertes.

R: Giras a la derecha Reviertes.

NINTENDO GAMECUBE

Start: Le pones pausa al juego Abres el menú.

Y: Grind.

X: Grab.

Stick análogo: Mueves a tu personaje.

A: Saltas.

B: Flip.

D-Pad: Mueves a tu personaje.

Stick análogo C: Rotas la cámara.

L + R

Spine Transfer

DESCRIPCIONES:

Como ya conoces la función de cada botón, te explicaremos para que sirve cada uno de ellos.



Stick Análogo/D-Pad: Con cualquiera de estos dos puedes controlar a tu personaje, así como la aguja de la barra de equilibrio cuando estés haciendo una suerte que así lo requiera. El Stick es más cómodo que el D-Pad, pero usa el que gustes.



Stick Análogo C: Con éste giras la cámara para buscar el ángulo que más te acomode, de preferencia ubícala detrás de tu personaje para ver mejor todos sus movimientos.



Botón A: Mantén presionado este botón para aumentar tu velocidad, al soltarlo podrás saltar.



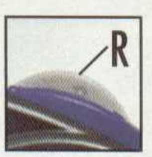
Botón Y: Al acercarte a un riel, barda, tubo o cualquier objeto con un borde, salta presionando este botón junto con el Stick Análogo (en la dirección que quieras ir) para deslizarte sobre estos objetos. Recuerda, para lograrlo debes estar de forma perpendicular a dicho objeto.



Botón B: Después de haber hecho un Ollie, al mismo tiempo presiona este botón y el Stick Análogo para hacer varios trucos.



Botón X: Después de haber hecho un Ollie, presiona juntos este botón y el Stick Análogo hacia la izquierda o la derecha para sujetar la tabla y realizar otros trucos.



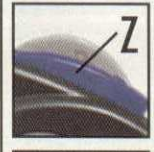
Botón R: Gira hacia la derecha mientras estás en el aire. Con este botón, además podrás cambiar la posición de la tabla mientras andas sobre ella, o revertir la forma de tu caída después de hacer un truco.



Botón L: Gira hacia la izquierda mientras estás en el aire. O si quieres cambiar la posición del jugador con respecto a la tabla, presiona este botón, también puedes pasar todo el peso hacia el frente (posición "Switch") o para atrás (posición "Normal"), o en medio (posición "Switch"). Al igual que con el botón R, puedes revertir la forma de tu caída después de hacer un truco.



L+R: Al presionar simultáneamente estos dos botones, puedes hacer un Spine Transfer o un Acid Drop en el aire, o cuando saltes sobre una rampa.



Botón Z: Úsalo para bajarte de tu tabla y andar a pie, o volver a subirte en ella (puedes continuar con un combo cuando andes a pie, pero sólo por poco tiempo).



Start: Pon pausa a tu juego y revisa las diferentes opciones del menú, especialmente la lista tu estatus.

Movimientos

En las siguientes páginas incluiremos listas de los trucos básicos, medio y expertos; depende de tu habilidad lograr la perfección en cada uno de ellos. Toma en cuenta que mientras más complicado sea el truco o el combo que hagas, más puntos obtendrás.

PRESSURE TRICKS

(posición "Switch" en medio):

Ya que hayas dominado los básicos, intenta practicar los siguientes trucos para mejorar tu habilidad.

Nombre	Secuencia
BS 180 Pressure Flip	Salta, Flip a la derecha
BS Toe Flip	Salta, Flip a la izquierda
BS 360 Flip	Salta, Flip Arriba
FS 360 Flip	Salta, Flip Abajo





SKITCHING:

Puedes sujetarte de la parte posterior de cualquier vehículo, basta presionar arriba. Una vez que seas arrastrado, una barra de equilibrio aparecerá en tu pantalla, procura mantener la aguja lo más equilibrada posible para lograr permanecer sujetado más tiempo.

OLLIE TRICKS (BÁSICOS):

Primero memoriza estos trucos básicos; ya que los domines a la perfección, podrás avanzar de nivel y hacer trucos más complejos.

Nombre	Secuencia
Ollie	Salta
Nollie	Salta (posición "Switch" adelante)
Fakie Ollie	Salta (posición "Switch" adelante)
Pressure	Salta (posición "Switch" en medio)
No Comply	Arriba, Salto
Beanplant/Boneless/Fastplant	Arriba, Arriba, Salto

WALL TRICKS:

Los siguientes movimientos son un poco más complicados, pero te ayudarán para obtener un mayor número de puntos y ganar experiencia.

Nombre	Secuencia
FS Wallride	Salta, Grind viendo de frente a la pared
BS Wallride	Salta, Grind de espaldas a la pared
Wallie	Salta mientras haces Wallride
Wallie Plant	Arriba, Salto durante Wallride
Wallplant	Abajo, Salto mientras estás en el aire directo contra la pared
Wallpush	Aléjate de la pared mientras te paras frente a ella y luego ejecuta un Grind

FLATLAND TRICKS

Para lograr estos trucos, primero debes de hacer un "Manual". Para conseguirlo, marca rápidamente Arriba y luego Abajo con el Stick. Ya que logres esta posición podrás ejecutar los movimientos del siguiente cuadro. Recuerda, sólo puedes hacerlo mientras estés en la posición "Manual":

Nombre	Secuencia
Manual	Arriba, Abajo
Nose Manual	Abajo, Arriba
Anti Casper	Flip, Grab
Casper	Flip, Grind
One Foot Manual	Grab, Grind (haciendo un Manual)
One Foot Nose Manual	Grab, Grind (haciendo un Nose Manual)
Spacewalk	Izquierda, Derecha, Flip
Pogo	Grind, Grind
Switch Foot Pogo	Grind,Grab
To Rail	Grab, Flip
Truckstand	Grind, Flip
Handstand	Grab, Grab
Half Cab Imposible	Flip, Flip (haciendo un Nose Manual)
360 Fingerflip	Flip, Flip (haciendo un Manual)

Además de estas listas, puedes intentar hacer movimientos usando rieles, bardas o tubos. Prueba con las combinaciones de botones que hasta ahora has visto y busca nuevos trucos.



GRINDS (BÁSICOS)

A diferencia de los trucos anteriores que podías ejecutar en el momento que fuera, los Grinds sólo los puedes hacer sobre un riel, tubo, barda, cable o cualquier superficie que tenga un borde. Al igual que con los trucos anteriores, primero debes dominar los básicos para poder avanzar a movimientos más difíciles.

Nombre	Secuencia
50-50	Salta sobre cualquier borde o riel y presiona Grind
Boardslide	Presiona Grind cuando estés perpendicular a un borde
Lipslide	Presiona Grind cuando estés perpendicular a un borde
Tailslide	Derecha o Izquierda + Grind
Nosegrind	Arriba + Grind
5-0	Abajo + Grind
Crooked	Arriba/Derecha o Arriba/Izquierda + Grind
Overcrook	Arriba/Derecha o Arriba/Izquierda + Grind (cambia de lado con R)
Smith	Abajo/Derecha o Abajo/Izquierda + Grind
Feble	Abajo/Derecha o Abajo/Izquierda + Grind (cambia de lado con R)
Bluntslide	Abajo, Abajo + Grind
Nosebluntslide	Arriba, Arriba + Grind

DOUBLE TAP GRIND TRICKS

Estos trucos son completamente nuevos y exclusivos de Tony Hawk's Underground. Para hacerlos, necesitas marcar la secuencia de botones de la siguiente lista mientras vas sobre un riel.

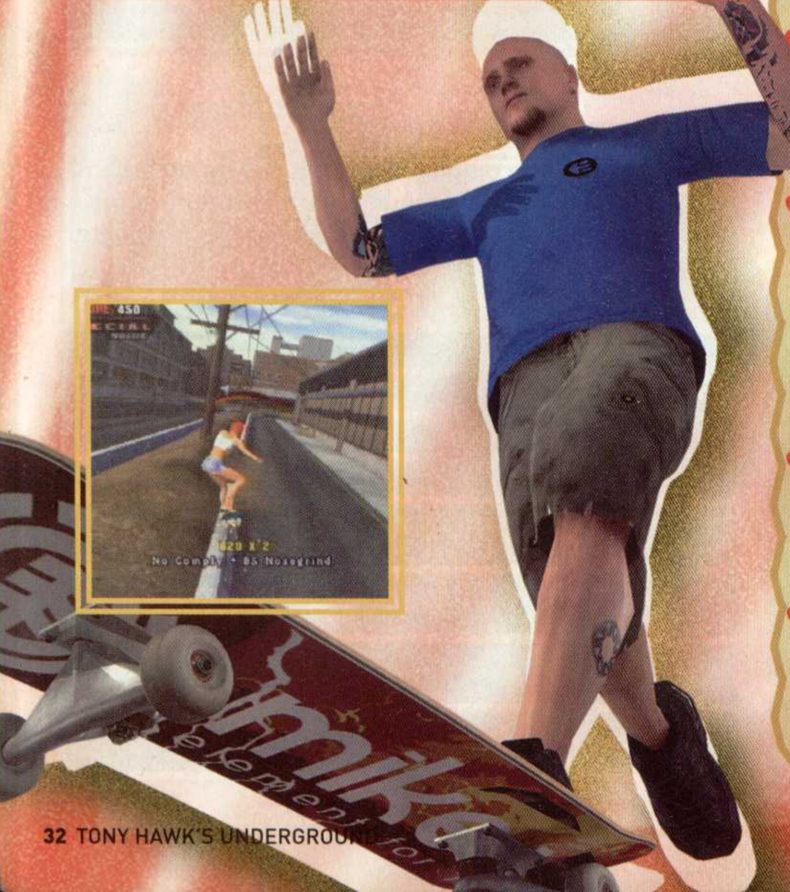
Nombre	Secuencia
Nosegrind to Pivot	Arriba + Grind, Grind
5-0 Overturn	Abajo + Grind, Grind
Hurricane	Izquierda + Grind, Grind
Salad	Derecha + Grind, Grind
Hang Ten Nosegrind	Arriba/Izquierda + Grind, Grind
Crail Slide	Arriba/Derecha + Grind, Grind
Double Blunt slide	Abajo/Izquierda + Grind, Grind
Darkslide	Abajo/Derecha + Grind, Grind

GRIND COMBOS

Es posible hacer combos, al pasar de un truco a otro usando sólo algunos botones. Al ligar varios estilos durante una sola jugada, tu jugador puede ganar muchísimos puntos sin gran esfuerzo. Te advertimos que mientras más movimientos hagas, más difícil te será mantener el equilibrio. Debes recordar que, si no terminas el truco correctamente, no ganarás los puntos. Comienza por hacer uno de los trucos de la lista y marca la secuencia que quieras para hacer uno distinto.

Nombre	Secuencia
50-50	Grind, Grind
Noseslide	Grind, Flip
Nosegrind	Grind, Grab
Crooked	Grab, Grab
Bluntslide	Grab, Flip
Noseblunstlide	Grand, Grind
Smith	Flip, Flip
5-0	Flip, Grab
Tailslide	Flip, Grind

Pero no será suficiente hacer estos movimientos y los combos, si no logras concretar toda la jugada, es decir, caer de pie sin sufrir daño alguno. De nada habrá servido tu esfuerzo, pues no te tomarán en cuenta los puntos realizados y habrás perdido valiosos segundos.



Story Mode

La parte más compleja, con más trama y más reto de todo el juego es el Story Mode. Al inicio pasarás por algunas pruebas que te mostrarán lo básico y algunas de las cosas nuevas que podrás ver en el juego; conforme avances, todo será más complicado (también depende del nivel de dificultad que escojas antes de iniciar).

El Story Mode te lleva de paseo por varias ciudades de Estados Unidos, donde encontrarás diferentes lugares para patinar. A continuación, te diremos qué tienes que hacer en tus primeras misiones y cuál es la mejor forma de cumplir con tus objetivos.

RECOMENDACIONES

1 Si no puedes con un objetivo, ¡inténtalo de nuevo! Para avanzar necesitas cumplir con las metas del juego. Si no puedes pasar una vez, pon pausa y ve a la opción de RETRY LAST GOAL. Haz tu mejor esfuerzo y no desesperes, quizá tengas que hacer las cosas más de una vez, pero nada es imposible (bueno, si escoges algo de gran dificultad, ten por seguro que será muy difícil).

2 Guarda tu progreso. Al terminar con un objetivo, no olvides abrir el menú del juego y salvar de inmediato o puedes llegar a lamentarlo.

3 Cuando tengas que hacer una cantidad mínima de puntos para cumplir con tu objetivo, sé creativo. Puedes usar los movimientos que ya te dimos para ayudarte a superar estas pruebas; no es necesario que hagas los puntos de la forma que te los piden, sino que cumplas con el objetivo.

4 ¡Pon mucha atención! Hay personajes que te piden que hagas un movimiento específico, fíjate en la parte superior derecha de tu pantalla para ver éstos.

5 Status. Al hacer trucos y obtener puntos por ellos, podrás incrementar tu rendimiento en varios aspectos. Revisa el menú de opciones justo donde dice View Status para revisar los requerimientos necesarios.

Capítulo 1 New Jersey

HOMETOWN HI-JINKS

Misiones:

- 1 Help Eric
- 2 Walk Charles
- 3 Eric's Challenge
- 4 Get in Tight with Tight with the Street Warriors
- 5 Flyer for the Muska Demo
- 6 Impress Muska

Misiones Bonus:

- 7 Learn the Flamingo

1 HELP ERIC



Habla con Eric para que te asigne tu primera misión, ésta consiste en ayudarlo a encontrar todas las piezas de tu patineta. Sigue las flechas y busca las partes perdidas en los techos de las casas aledañas. Salta por las azoteas y usa el botón R para sujetarte de los bordes. Una vez reunidas todas las partes, tendrás que pasar por algunas pruebas sencillas y hacer un Grind sobre un riel.

2 WALK CHARLES



Ésta es una prueba de resistencia, tienes que darle un paseo a Charles, un enorme perro que te arrastrará por varias cuadras hasta que quede agotado. Sólo procura conservar el equilibrio hasta que termine la prueba.

3 ERIC'S CHALLENGE

Sigue las instrucciones de Eric y completa el entrenamiento. La lista de movimientos que tienes que hacer, aparece del lado superior derecho de la pantalla. No importa el orden en que ejecutes los movimietos, siempre y cuando lo hagas bien. Una vez completado esto, tendrás que romper su récord, no es necesario que hagas los mismos movimientos que él hace; de hecho, si usas todos los combos que te enseñamos, podrás derrotarlo fácilmente, pero no dejes de hacer puntos.

Toma la cinta que está oculta debajo del puente.

Misiones del capítulo 1

Misiones del capítulo 2

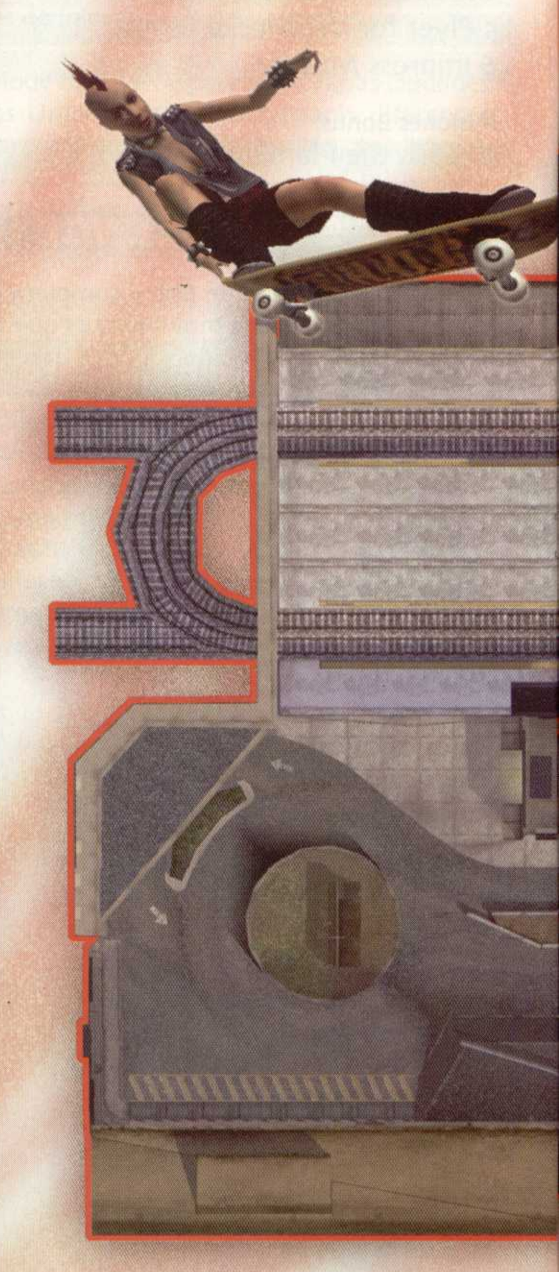
4 GET IN TIGHT WITH THE STREET WARRIORS

Busca a Johnny para que te deje usar su coche y dar unas vueltas, claro, hay una condición: en el tiempo establecido, tienes que recorrer las calles y derribar todos los conos color naranja que están en el camino, sólo sigue la flecha roja para saber en que dirección ir y listo. Recuerda, debes tirar TODOS los conos para completar esta misión.



5 FLYER FOR THE MUSKA DEMO

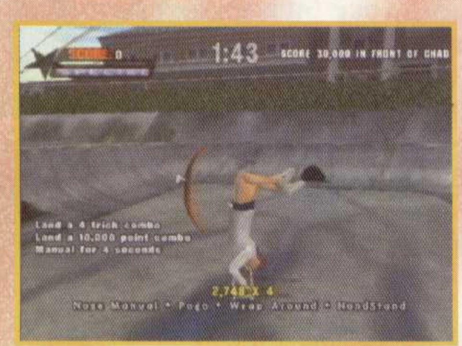
Shawn quiere que recojas ocho flyers dentro del límite de tiempo establecido. Para hacer las cosas más fáciles, éstos están marcados para que puedas identificarlos de inmediato. Comienza por hacer un Grind sobre la barrera de protección que está en medio de la calle y síguete de frente, recuerda hacer algunos Ollies para alcanzar los demás.



6 IMPRESS MUSKA

Ésta es tu oportunidad para mostrar de lo que estás hecho. Muska llega en su flamante SUV blanco a tu pueblo, en busca de nuevos talentos para reclutar, o al menos darles algunos buenos consejos. Tienes que lograr hacer los puntos que te pidan dentro del límite de tiempo para impresionarlo, el problema es que no está quieto y se mueve de lugar en tres ocasiones.

El primer lugar donde se detiene es cerca de la piscina vacía. Realiza algunos saltos en este sitio y usa los bordes para hacer algunos Grind Combos.



Síguelo y verás que se detiene a media calle justo frente a unas casas, ahí verás unas rampas donde podrás hacer más trucos. Aprovecha el poco tiempo que tienes para ganar algunos puntos extra.



Cuando Muska vuelva a cambiar de lugar, síguelo y verás que se estaciona al final de la calle, ahí aprovecha para realizar más trucos (los combos usando "Manual" son fáciles de hacer aquí) y obtén los puntos restantes para pasar la misión y el capítulo.



MISIÓN BONUS 7) LEARN THE FLAMINGO

Una vez que termines con Impress Muska tendrás acceso a nuevas misiones como Learn the Flamingo, sólo que esta misión no aparece en tu menú. Para ejecutarla, debes volver a jugar Impress Muska; pon pausa, entra en view goals y selecciona de nuevo Impress Muska.



En lugar de seguir todos los pasos para impresionar a Muska, busca a Mike Vallely, él anda sobre su patineta muy cerca del primer sitio donde tienes que hacer puntos para Muska. Habla con él y te enseñará un nuevo movimiento con el cual podrás ganar muchos puntos.

Capítulo 2 New Jersey

IMPRESSING THE LOCALS

Misiones:

1 Impress Shawn
2 Demo the New Playgrond Setup
3 Impress Joey
4 Do Chris' Best Lines
5 Get The Stolen Items Back From the Dealers

1 IMPRESS SHAWN

En este segundo capítulo, continúan las pruebas y las enseñanzas. Para impresionar a Shawn debes hacer todo lo que él te pida; primero, toma vuelo usando las rampas y cuando estés en lo más alto presiona Z para bajarte de tu patineta.





Ahora, toma vuelo de nuevo y usa las rampas del techo para elevarte aún más, una vez que hayas alcanzado suficiente altura, inclina tu ángulo de caída para que con la fuerza logres saltar y llegar hasta el techo de la casa de junto.



Por último, vuelve a impulsarte para hacer un Spine Transfer (presiona R+L) y caer justo sobre la rampa que te indican.

2 DEMO THE NEW PLAYGROUND SETUP

Una vez más, tienes que hacer puntos contra reloj. Aplica todo lo que has aprendido hasta el momento y pasa esta prueba.

3 IMPRESS JOEY

Como te habrás dado cuenta, tienes que impresionar con tus habilidades a muchas personas si quieres tener la oportunidad de convertirte en un profesional.

Primero, realiza los saltos que te piden, una vez que los hagas, ejecuta cualquiera de los movimientos que aparecen en tu pantalla; éstos no tienen que ser en un orden específico, pero sí hacerlos casi todos.

4 DO CHRIS' BEST LINES

Esta prueba no es difícil, pero si debes de poner mucha atención. Chris te pide que te deslices por las bardas y rieles que están brillando, y así podrás avanzar.

Las primeras líneas están alrededor de la piscina. Salta y presiona Grind sobre la primera barda que veas, al fondo hay una malla color verde que casi no se nota, pero también está brillando, sigue hacia la derecha y toma el resto de las líneas.

Cuando hagas esto, Chris te dirá que no es justo y te pondrá una prueba más. Vuelve a hacer Grind sobre todas las bardas que brillan y listo (recueda, tienes poco timpo).

5 GET THE STOLEN ITEMS BACK FROM THE DEALERS

A Shawn le robaron unas partes de su patineta y quiere recuperarlas, pero como no puedes permitir que lo haga solo, te ofreces a ayudarlo.



Aquí no puedes usar tu patineta, tienes que andar a pie y debes ocultarte de los tipos malos para no ser visto, o fallarás la misión.



Corre pegado a la pared y justo cuando pases unos pilares, verás en la parte de arriba un balcón, salta y sigue caminando hasta llegar al tejado de unas casas. Continúa y verás que hay un espacio entre una casa y otra, salta una vez más y sigue de frente. Corre sin detenerte hasta llegar al final de la calle, da media vuelta y verás las partes de tu patineta sobre el porche de la casa de la esquina.



Al finalizar, estos dos primeros capítulos ya casi debes de controlar a tu jugador y los trucos también te deben salir mucho más fácil; de lo contrario, tendrás problemas más adelante.

Para finalizar, te diremos algunos de los secretos que guarda este título y cómo obtenerlos.

SECRETOS

THUG tiene en las opciones un menú de "cheats" donde puedes introducir varios códigos que activan ciertas recompensas, esos códigos los daremos a conocer en otra ocasión; por lo pronto, te diremos cómo obtener parte de los secretos de la forma normal sin hacer ningún tipo de trampa.

NIVELES SECRETOS Old School Levels

Tony Hawk's Underground tiene tres niveles escondidos pertenecientes a **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Para abrirlos, necesitas encontrar los iconos de Old School que están escondidos.

El primer icono se encuentra en New Jersey, sube hasta el techo y después deslízate para tomarlo.

El segundo está en Hawaii, pasa la tienda Tiki y salta dentro de la boca de la estatua Tiki, dentro verás un tubo de lava mística. Sigue y, al final, encontrarás tu recompensa.

El tercer icono está en Moscow, pasa por la tumba de Lenin y sube por la pared en dirección al edificio rojo, salta y entra por la quinta ventana del edificio.

HOTTER THAN HELL

Este nivel te lleva por algunos días a conocer Australia y a disfrutar de un fabuloso concierto ofrecido por KISS. Así que en este nivel no sólo encontrarás muchos retos, también podrás disfrutar de la música de este legendario grupo. Para abrir este escenario, debes terminar el modo de Story Mode en cualquier dificultad, y para disfrutar del concierto de estos excéntricos personajes, debes juntar las letras de la palabra K-I-S-S.

Además, podrás usar un vehículo todo terreno para darte unas vueltas por este mismo escenario e impresionar a uno que otro transeúnte.

PERSONAJES SECRETOS



SUPER HERO:

Termina Story Mode en cualquier dificultad.

ROCK STAR:

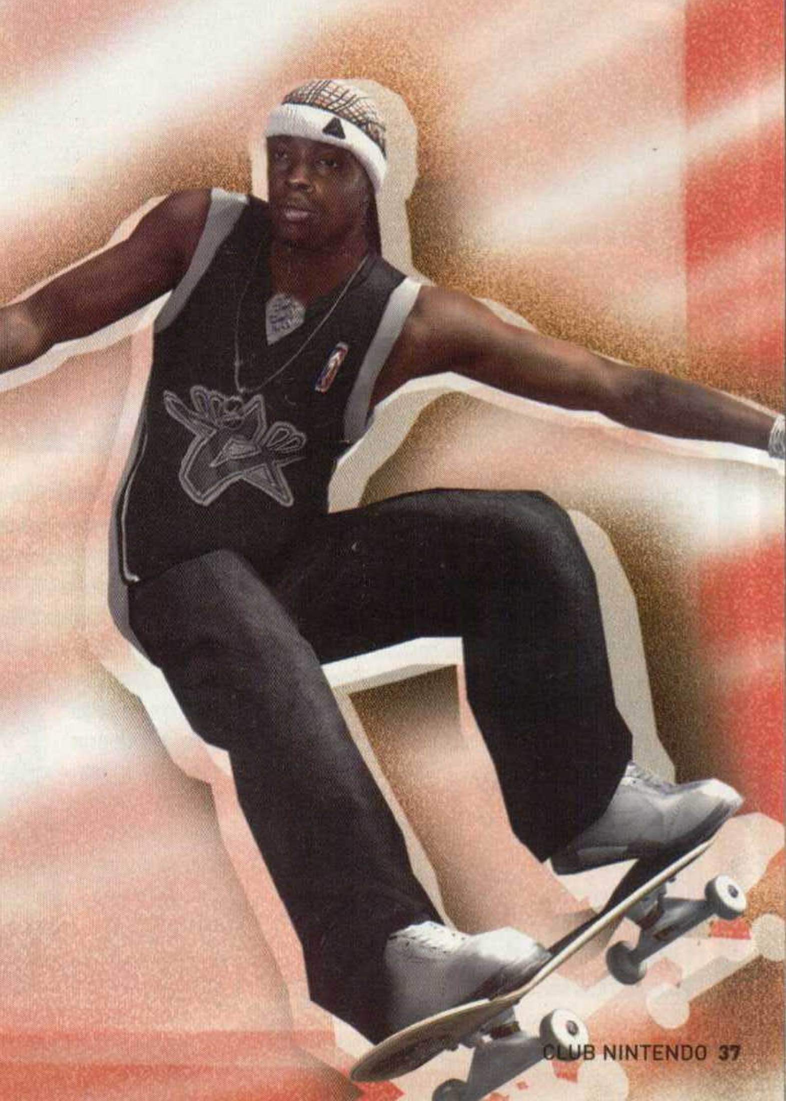
Termina el juego en dificultad normal o sick.

THUD:

Termina el juego en dificultad sick.

PEDESTRIAN:

Encuentra todos los Gaps del juego.



CN JUEGO 2003



PEPE SIERRA

FIFA 2004, el mejor juego de futbol soccer producido hasta ahora, y lo digo porque en su siguiente edición seguramente será superado. Éste es un título que no puede faltar en la colección de los videojugadores, sobre todo, de los fanáticos de este deporte. Los gráficos mejoran en cada versión, los movimientos son más naturales y lo mejor: incluye cuatro equipos mexicanos. Esperamos que en el próximo FIFA aparezca toda la liga de nuestro país.





HUGO "CROW"

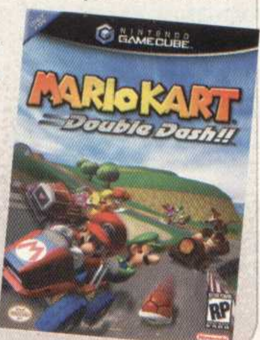
A pesar de que salieron grandes títulos para el Nintendo GameCube en el 2003, mi voto es para **Final Fantasy Tactics** de GBA, no sólo porque marca el regreso de la saga a las consolas de Nintendo, sino también por la forma en que lograron combinar un *gameplay* sencillo con buenos efectos e historia. Éste es el juego de Game Boy que más horas he jugado y, aunque logre terminarlo en pocos días, me entretiene mucho cuando juego con algún amigo en modo cooperativo. Por ello, no dudo en recomendarlo para los fans de la estrategia.

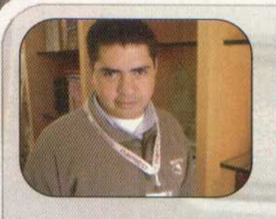




ALEX "PANTEÓN"

Antes de elegir cuál título era el mejor del año pasado, tuve varias opciones. Una de ellas era **Viewtiful Joe**, pues tiene el estilo que más me gusta: acción en 2D. Otro de mi prospectos fue **Teenage Mutant Ninja Turtles**, por ser cooperativo. Pero me decidí por **Mario Kart: Double Dash!!** Porque es el mejor para que convivas y te diviertas con todos tus cuates, eso es lo más importante que debe tener un videojuego. ¡Chécalo lo antes posible!





RAFA "ENRAK"

Este año hubo muchísimos títulos muy buenos para el **Nintendo GameCube** y el **Game Boy Advance**; si fuera por mí, pondría a más de uno en mi lista del "mejor juego del 2003", pero no se puede. Al final, elegí a **Viewtiful Joe** porque ha sido de los pocos juegos para el GCN que, aunque no usa el estilo "3D", realmente te hace recordar esas épocas de antaño, cuando los juegos más divertidos no eran los que presentaban mejores gráficos, sino los que más reto ofrecían.

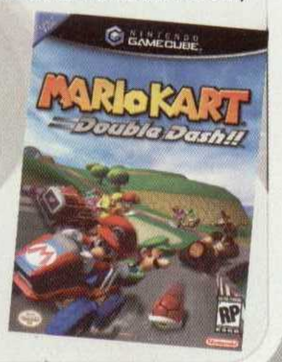


Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

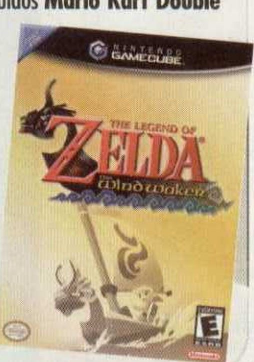
Uno de los juegos que más me han gustado es, sin lugar a dudas, Mario Kart. Desde que apareció hace años en el SNES, no me he perdido ni una sola de las versiones que siguieron; y ahora que el gran genio Miyamoto San llevó este singular título a un nuevo nivel en el GCN, simplemente no puedo dejar de jugarlo. **Mario Kart Double Dash!!** es una gran opción para todos los videojugadores porque tiene el factor diversión marca Nintendo.





FRANK

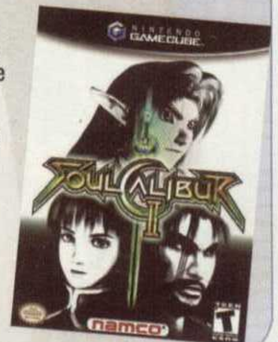
El lanzamiento de una aventura más del legendario héroe vestido de tonos verdes, hace que los demás juegos tengan que ser demasiado buenos para poder hacerle sombra. Y la verdad es que entre todos los buenos títulos del año pasado, incluidos **Mario Kart Double Dash!!, Soul Calibur II, Final Fantasy Tactics Advance**, entre otros (cada uno de lo mejor en su categoría), me quedo con **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.





TOÑO RODRÍGUEZ

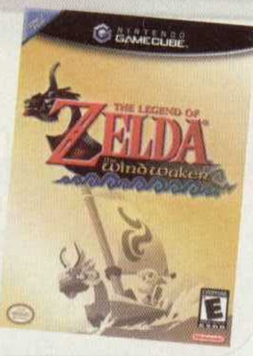
Al tener tantas categorías, es muy difícil decir cuál juego es el mejor del año. Insisto, es complicado. Pero en esta ocasión, decidí con base en lo que este juego representó para todos los que somos fans de los videojugadores, sin importar marcas o consolas. **Soul Calibur II**, el juego que todos esperamos por un buen rato, tiene un personaje exclusivo para cada consola, que guste o no, eso depende de cada uno. También quiero resaltar algo: todos lo podemos jugar.





JUAN "MASTER"

A lo largo del año pasado salieron grandes títulos, como **Viewtiful Joe** o **Soul Calibur II**, pero para mí el mejor juego del año 2003 fue, sin duda alguna, **TLOZ:WW**. Éste es uno de esos títulos que te transportan a otra realidad, gracias a todos los elementos que combina de una manera magistral, como los son la historia y la música. Si no lo has jugado, ¡qué esperas!, es toda una obra de arte que no debe faltar en tu colección.





AXY

A decir verdad, este año tuvimos la fortuna de poder experimentar muchos sentimientos con los excelentes juegos que aparecieron; pero, indudablemente, **Soul Calibur II** se ganó por completo mi admiración porque realmente se lucieron con esta genial secuela. Además de los combos, las jugadas, los personajes y los gráficos, la oportunidad de tener en el GCN al mejor personaje de las tres versiones, hace que **SCII** para el cubo sea el más recomendable.





SPOT

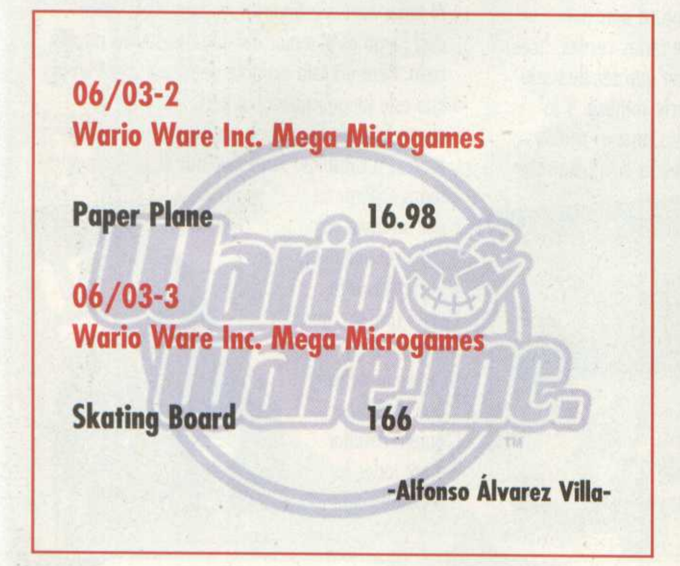
El año pasado hubo muchas sorpresas, pudimos checar juegos increíbles y otros no tan buenos. En lo personal, prefiero **Fire Emblem** sobre otros títulos pues es la primera vez que tenemos un juego de esta excelente saga en América, y la verdad es que les quedó magnífico. Hay tantas cosas de qué hablar de **Fire Emblem** que necesitaría mucho espacio, pero solamente quiero recordarles que lo más importante en un juego es que el *gameplay* sea de lo mejor y que no se basen en los gráficos ni la consola al calificar un título.



LOS RETOS

Una vez más, tenemos los récords de nuestros lectores. Esperamos seguir contando con la participación de todos los videojugadores y que no se queden con las ganas, ¡manden sus propios retos para ver quién los rompe! En esta ocasión, damos las respuestas a retos anteriores, tanto de **Wario Ware Inc. Mega Microgames** como de **Resident Evil**. Por cierto, nuestro amigo José Carlos Torres García nos hizo llegar los récords que rompió y, además, ¡en los de **Resident Evil** verán qué tan bueno es!

Respuestas a retos anteriores:



06/03-2
Wario Ware Inc. Mega Microgames

Paper Plane	**16.98**

06/03-3
Wario Ware Inc. Mega Microgames

Skating Board	**166**

-Alfonso Álvarez Villa-

Recuerda que tú también puedes ver publicados tus retos, ya sean anteriores o nuevos. Sólo debes enviarnos perfectamente explicados en qué consisten y qué tiempos o puntuaciones hay que romper; no olvides adjuntar un video formato VHS o fotos en donde se aprecie el reto. No se aceptan fotos vía Internet. Manda tus retos a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, Piso 2 Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón C.P. 01210, México, D.F.

12/02-1
Resident Evil-GCN

Modo	Tiempo	Saves
Once Again Mode-Jill Valentine	1:42:48	1
Once Again Mode- Chris Redfield	1:52:40	1
Once Dangerous Zombie-Jill Valentine	1:37:59	1
Once Dangerous Zombie-Chris Redfield	1:47:35	1
Real Survivor-Jill Valentine	1:51:57	1
Real Survivor-Chris Redfield	2:25:13	2
Invisible Enemy-Jill Valentine	1:56:45	1
Invisible Enemy-Chris Redfield	2:33:46	2

-José Carlos Torres García-

Éstos son los tiempos de José Carlos en los demás Resident Evil:

02/04-1
Resident Evil 0-GCN

Time	Save
2:32:26	1

02/04-2
Resident Evil 2-GCN

Modo	Ranking	Tiempo	Saves
Clear Game Leon A	Ranking A	01:21:11	0
Clear Game Claire B	Ranking A	01:27:01	0
Clear Game Calire A	Ranking A	01:25:08	0
Clear Game Leon B	Ranking A	01:24:02	0

02/04-3
Resident Evil 3 Nemesis-GCN

Personajes	Ranking	Time	Saves
Jill, Carlos	Ranking A	01:22:36	0
Jill, Barry, Carlos	Ranking A	01:20:09	0



¿quién eres?
Fortalece a tus Magos, Criaturas Salvajes y
Caballeros en una batalla a través de Elibe.
Organiza tu ejercito. Planea tu estrategia.
Pero no confíes en nadie en Fire Emblem.
Solamente en el Game Boy Advance.
Ahoy, laddie!
You don't get seasick, do you?
GAME BOY ADVANCE
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violence
FIRE EMBLEM
© 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance
son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com/fireemblem

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

Día a día, los videojuegos cobran más fuerza en el campo de la cinematografía o cómics, no sólo por moda o tendencia a las adaptaciones, sino porque la demanda de los jugadores es tanta, que los productores auguran un gran futuro a las historias extraídas de los videojuegos. Por ello, trataré el tema sobre los mitos y realidades de los proyectos de hacer cine basado en videojuegos.

Sin duda, la pregunta que más me han hecho es acerca de la secuela de Resident Evil, que lejos de ser un rumor pronto se convertirá en una realidad, pues será estrenada en las pantallas de Estados Unidos en septiembre de 2004 y a más tardar en octubre en el resto de América. Así que iniciaremos con una breve reseña de lo que será esta película.


Sienna Guillory

RESIDENT EVIL APOCALYPSE: Sienna Guillory encarnará a Jill Valantine...

Dirigida por Alexander Witt y escrita por Paul W. Anderson, *Resident Evil Apocalypse* estará protagonizada por Milla Jovovich en el papel de Alice, Erick Mabius interpretará a Mat Addison/Nemesis y, personificando a Jill Valantine, la actriz Sienna Guillory (*Love Actually, The Time Machine*). En esta cinta, todo comienza cuando al salir del hospital Alice encuentra la ciudad en ruinas y se da cuenta que ella es una de las sobrevivientes, junto con otros elementos de su equipo y Jill Valantine, miembro del Special Tactics And Rescue Service Team (S.T.A.R.S.), simulando la historia del juego.

La pesadilla no ha terminado...

El general Cain ordenó que se abriera el "Hive", pero al hacerlo toda Raccon City fue contaminada, dejándola como una ciudad de muerte y destrucción. Ahora, Alice, Jill Valantine, Carlos Oliveira y su capitán Nicholai deben pelear para sobrevivir y escapar de la pesadilla que ha plagado a la ciudad. Sin embargo, tendrán que enfrentarse a una nueva amenaza: Mat Addison, quien ha mutado en una criatura a la que le han puesto el nombre código "Nemesis", que no se detendrá hasta destruir todo a su alrededor.

Detalles curiosos

El nombre original de la primera película de Resident Evil era Resident Evil: Ground Zero, pero debido a los hechos ocurridos el 11 de septiembre en las Torres gemelas de Nueva York, se decidió dejarlo simplemente en Resident Evil. Ahora, la secuela que tenía originalmente el nombre de Resident Evil: Nemesis, fue cambiada a Apocalypse después del lanzamiento de Star Trek: Nemesis en el 2002. Por otro lado, para el papel de Jill se tenía contemplada a Natasha Henstridge (quizá la recuerdes por su papel como Sil en la película *Species*), quien rechazó el papel porque tenía otros proyectos.

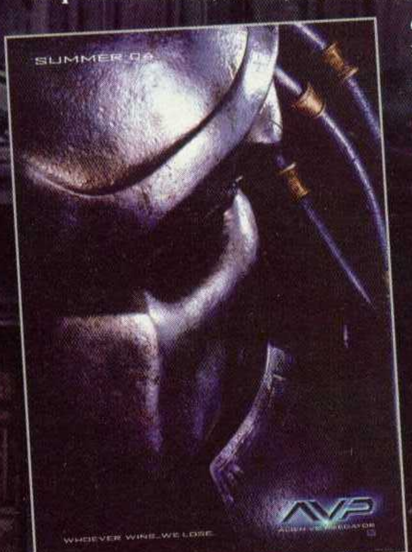
ALIENS VS PREDATOR

¿Te suena el nombre de Paul Anderson? Sí, así es, el director del primer film de Resident Evil ahora tiene a cargo este proyecto del cual también se pensaba que era un simple rumor y que ahora, gracias a los avances en la tecnología y efectos por computadora, es posible. De hecho, Paul Anderson tiene un concepto muy completo para la película, basado en las historias de Dark Horse comics y en otras que hemos visto sobre estos seres.

Una película que se esperaba desde 1990...

Todos los que vimos *Predator 2*, notamos un detalle interesante que nos puso a pensar en su momento: en la nave de los depredadores había un cráneo de Alien (justo en la sala de trofeos), por lo que se llegó a especular sobre la sensacional batalla entre estos dos seres. Será en este año (agosto 6 para ser exactos) cuando esta batalla se desarrolle en la película *Aliens vs Predator*. En todo este tiempo de espera, el duelo de los aliens contra los depredadores ha tenido lugar en cómics, novelas gráficas, varios juegos y juguetes, pero nunca en cine.

La historia tiene lugar en la Antártica (tiempo actual), donde se han encontrado ruinas antiguas bajo la capa de nieve, por lo que se han organizado expediciones para conocer más detalles sobre dicha civilización. La película cuenta con actores como Sanna Lathan en el papel de Alexa Woods y Lance Henriksen como Charles Weyland (curiosamente, este actor participó en las películas de Alien caracterizando al *cyborg* llamado Bishop, pero aún no se ha dicho si hay alguna continuidad entre las cintas de Aliens y la versión de *Aliens vs Predator* que saldrá próximamente).



STREET FIGHTER THE MOVIE VA POR EL SEGUNDO ROUND

No, está no es una noticia de terror y mucho menos un rumor, por lo que si pensabas que la versión Live Action del popular juego de peleas había quedado en el olvido, estás en un error, porque nuevos productores y guionistas se preparan para rodar la cinta. En esta actuará de nuevo Jean Claude Van Damme como Guile y entrarán otros actores, como el conocido Dolph Lundgren (*He-Man, Universal Soldier*) y Holly Vallance en el papel de Cammy (en lugar de Kylie Minogue)

Sinceramente, esperamos que para esta ocasión haya más presupuesto para la realización de la cinta, puesto que la anterior dejaba mucho que desear. Ojalá se repita el suceso como en el juego, donde la primera parte no fue tan popular, pero la segunda fue todo un éxito que vino a revolucionar el concepto de peleas.

SOUL CALIBUR THE MOVIE

Ahora que están incorporando las historias de los juegos a la pantalla grande, es el turno para el popular título de Namco Soul Calibur. Al principio de este proyecto, todos (Namco y los productores) estaban de acuerdo en los términos de la producción de la película y se contaría con aproximadamente 50 millones de dólares para su realización; por desgracia, hace poco se dio a conocer la cancelación del rodaje debido a diversos factores, entre los que destaca la carencia de desarrollo de personajes y de todo el *script*. De haberse concretado la producción, estaría dirigida por Sammo Hung Kam-bo (*Martial Law*).

Por este número ha sido todo en esta nueva sección: "El ojo del cuervo". Espero que les haya gustado y que haya sido entretenido al leerlo. Tus comentarios son muy valiosos, por ello no dudes en enviar tus sugerencias vía correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com, o si lo prefieres por correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, C.P. 01210, Delegación Álvaro Obregón, México D.F. ¡Hasta la próxima edición!



galerie d´adeleine

En este mes tan especial, me dirijo a ustedes con mucho gusto de saludarlos una vez más. Con alegría veo que han perfeccionado sus dibujos, y ¡todavía nos siguen llegando más y más de sus excelentes trabajos! Siempre es agradable ver cómo nuestros queridos lectores continúan apoyando a esta sección, creada para todos los artistas interesados en plasmar sus ideas en los sobres. Esta edición presentamos una grandiosa colección de dibujos, que deseamos compartir con todos nuestros lectores. Los invitamos de nuevo a enviarnos sus obras de arte, recuerden que los dibujos deben de ir en el sobre para ser seleccionados.



José Gerardo Rodríguez Pérez. San Nicolás de los Garza, Nuevo León

¡Excelente dibujo del héroe legendario! Aunque el concepto es sencillo, nos da mucho gusto ver la originalidad de tu trabajo, esperamos que nos envíes más dibujos tan buenos como éste.

Edgardo Ferrer. Montevideo, Uruguay

Trazos sencillos, pero con fuerza. Muchas gracias por participar y enviarnos tu dibujo. Como verás, sí incluimos tu dibujo en la galería. Sigue con tu trabajo, es muy bueno.





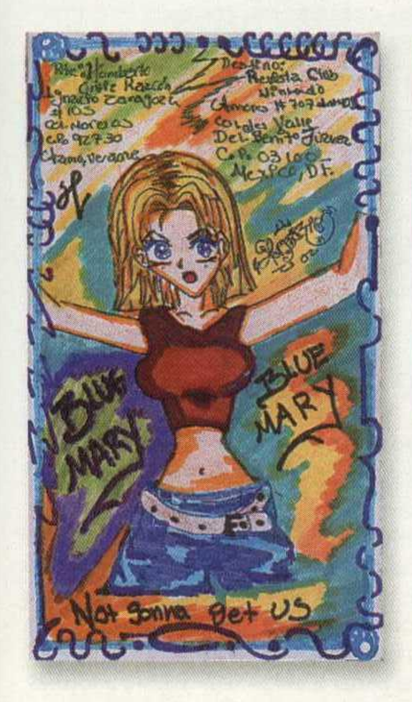
Edson C. García Castillo. Torreón, Coahuila

¡Qué agradable es recordar a los viejos juegos con los *remakes* de hoy día! Muy buen dibujo de los plomeros más conocidos de los videojuegos, ¡te quedaron súper Mario y Baby Luigi!

José Carlos Torres García. Estado de México

Gracias por enviarnos uno más de tus excelentes dibujos; en esta ocasión, tenemos un *crossover* de **Hamtaro** y **Resident Evil**. ¿Quién dijo que los hampsters eran roedores tranquilos?





Humberto Ortiz Razcón. Álamo, Veracruz

Otro de los artistas de cabecera es Humberto. Esta vez, la bella Blue Mary fue inmortalizada en este genial dibujo realizado con plumones.



Tomás Torres Castañeda. Torreón, Coahuila

Una joya más de las aventuras que regresa gracias al *remake* para Advance. Me gustó muchísimo cómo manejaste las sombras en este gran dibujo a lápiz. Del otro lado del sobre trae a Link que también está muy padre, pero sin duda, éste quedó mejor.



Adriana Tec Puo. Cancún, Quintana Roo

Cerramos la galería con este buen trabajo de mi amiga Adriana. Como podrán ver, los dibujos son cada vez mejores, ¡así que no se queden con las ganas y envíenme el suyo!

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

POR : PANTEÓN

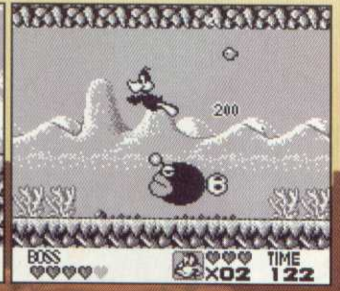
En esta ocasión, les comentaré de un juego muy entretenido para el viejo Game Boy monocromático, porque alguna vez el Game Boy fue en blanco y negro. Looney Tunes para el GB salió en 1992 y contiene a varios de los personajes favoritos de estas locas caricaturas como el inigualable Bugs Bunny, nuestro paisano Speedy Gonzales, Taz y muchos otros más. Lo que hace a este título tan divertido son sus diferentes modos de juego. No se trata sólo de recolectar monedas, notas musicales o cosas parecidas, cada escena es diferente a la anterior porque juegas con un personaje distinto, con sus propios movimientos y estilo.



Escena 1: Daffy Duck

Sin lugar a dudas, el pato más loco que haya existido jamás. Aquí el pato Lucas (como lo conocemos en México) debe conseguir lo que más ama en el mundo: dinero. Para ello, debe usar su *frisbee* para atacar a sus enemigos, así como su habilidad para saltar, moverse rápido y nadar en una escena de acción en 2D. El *frisbee* de Daffy regresa como si fuera un *boomerang* y puedes controlar su trayectoria de regreso si te mueves o saltas, con estas habilidades puedes atacar a los enemigos por la espalda. Daffy tendrá que enfrentarse a Yosemite Sam (Sam Bigotes) a Marvin el marciano como subjefes y a un gran pez como jefe para obtener su dinero.





Escena 2: Tweety

El canario más conocido de la TV, Tweety (Piolín), debe escapar de su eterno martirio: el buen Silvester (Silvestre) y su hijo, en una escena de mucha acción en 2D. La diferencia es que Tweety no tiene ningún poder de ataque y tal parece que toda la calle está en su contra; debes correr y volar para escapar de las garras de Silvester sin que te golpee nada en el camino. Puedes engañarlo y hacer que caiga a las coladeras para ganar tiempo. Un detalle padre es que si te quedas quieto, Silvester se acercará con cautela; pero si te mueves rápido, correrá para capturarte. Al final, Tweety gana una merecida caja con alpiste.



Escena 3: Porky Pig

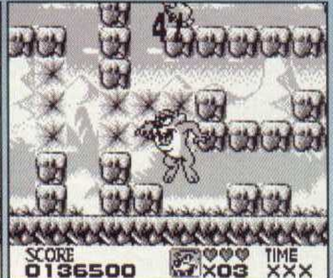
¡Así es, el bonachón de Porky entra en acción! Este cerdito no quiere correr, él quiere derrotar a una malvada bruja que tiene una estrella de cómplice y, para lograrlo, Porky sube a su avión biplano en una etapa tipo shooter muy divertida. Aquí solamente debes moverte y dispararles estrellas a los enemigos hasta que llegues al final; cabe mencionar que el ocaso se ve sencillo, pero está muy bien hecho.



Escena 4: Tazmanian Devil

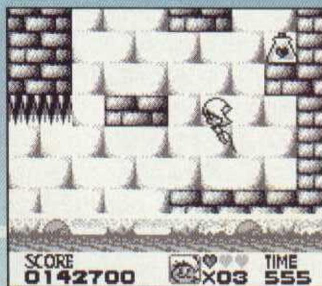
Taz está de tu lado en esta escena de Bonus en 2D, en la que debes moverlo de un lado al otro para que coma todas las carnes que pueda. Las carnes están incrustadas en las rocas, así que debes liberarlas con el feroz remolino de Taz; al moverte y tomar un poco de vuelo, Taz se hará remolino y estará listo para comer todo lo que pueda dentro del tiempo límite. Puedes saltar normalmente o en remolino y los bloques vuelven a aparecer cuando sales de la pantalla.





Escena 5: Speedy Gonzales

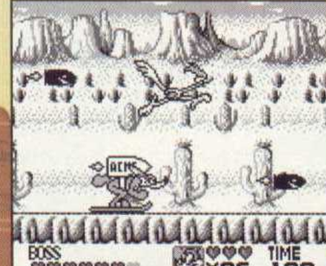
Adivinaste, Speedy anda en busca de queso y para conseguirlo deberá infiltrarse en una pirámide llena de peligros y enemigos. También deberá enfrentar a una momia, un gran sapo y, finalmente, a un jefe vampiro. Pero Speedy no está indefenso, tiene su gran velocidad y su danza mexicana que lanza estrellas para defenderse. En esta escena de mucha acción en 2D, tendrá que resolver algunos acertijos y escapar de peligros al estilo "Indiana Jones".

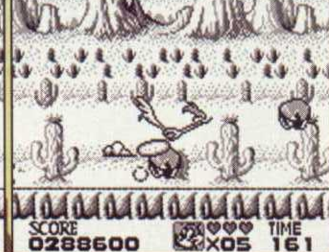




Escena 6: Road Runner

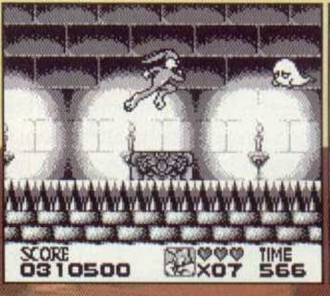
Otro personaje que debe escapar es el Correcaminos (je, je, je), tiene que usar su gran velocidad y sus saltos para huir de los peligros del desierto y, finalmente, de Willie E. Coyote, en esta rápida escena con vista de lado. Si quieres pasar las piedras fácilmente, puedes correr sobre ellas, pero ten cuidado con el coyote, pues trae un buen armamento, por supuesto, marca ACME.

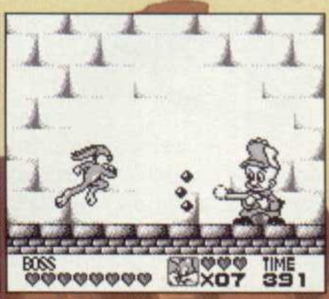




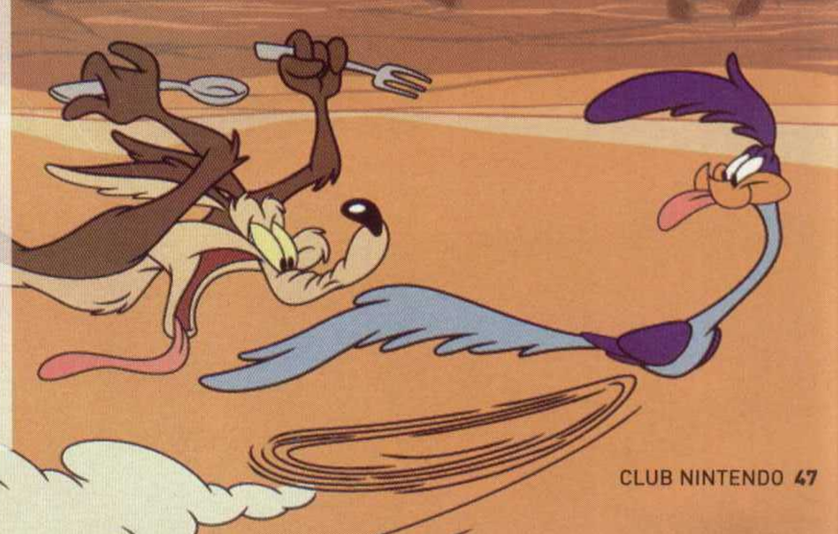
Escena 7: Bugs Bunny

Lo mejor para el final: el carismático conejo Bugs es la estrella en la última escena del juego, la cual se lleva a cabo igual que la de Daffy, incluso también tiene su *frisbee*, la diferencia es que no tiene que nadar. Bugs debe enfrentar muchos peligros en otra pirámide y, por si fuera poco, a varios subjefes como el gran sapo, Marvin, Yosemite Sam, un pequeño pero poderoso enemigo con lentes, un lagarto y la momia. Al final, se enfrente al también conocido Elmer Fudd (o gruñón, como le quieras decir) en una batalla para ganarse una suculenta zanahoria.





Como podrás ver, éste es un juego muy divertido y variado, aunque un poco corto, pero la dificultad y la diversión lo compensan. Espero que les haya gustado el Cementerio de este mes y que se la pasen bien; recuerden que me pueden escribir por correo ordinario a la dirección de la revista, o bien a: panteon@clubnintendomx.com para que me hagan saber sus dudas, quejas, sugerencias, anécdotas, etc. Por cierto, quiero mandar un supersaludo a Alejandro Hernández Santos, quien se tomó la molestia de invitarnos al Master y a un servidor a su casa para jugar unas retas. ¡Gracias Ale! Ahora sí, ¡hasta el próximo número!



Centro de ENTRENAMIENTO

Visita a Pokémex

¿Qué tal entrenadores? ¿Cómo están? Su amigo de siempre, Panteón, los saluda cordialmente en este mes tan representativo, el del Amor y la Amistad. Espero que todos se encuentren súper y que se la pasen muy bien en compañía de esa persona especial o con sus amigos. Hablando de amigos, les voy a comentar que el pasado 12 de diciembre el buen Master y yo nos lanzamos a visitar a nuestro gran amigo Ives Roundtree, de los "expertazos" de Pokemex. Ya antes nos habíamos reunido con Ives para una intensa entrevista, en la que no comentó muchos de los detalles del porqué la creación de Pokémex y de cómo surgió un concepto tan grande en México. Pokémex cuenta con muchísimos participantes que se dan cita para jugar, platicar y conocer más del mundo tan vasto que es Pokémon. Para que te des una idea de qué tan experto es Ives, él cuenta con los siguientes títulos: Master Profesor, League Organizer y Tournament Organizer en Pokémon y Juez Certificado, Representante oficial del juego organizado de Upper Deck en México de Yu-Gi-Oh!

Un día lleno de Pokémon

En esta ocasión fuimos para disfrutar de un día perfecto con nuestros amigos de Pokémex; no solamente hablamos de trabajo y de los proyectos venideros, sino que también fui para ponerme en contacto con mi amigo Ives y conocer un poco más acerca de las ligas y torneos que llevan a cabo. He recibido muchas cartas y correos electrónicos preguntándome sobre dónde se pueden conocer más entrenadores y conseguir las cartas de Pokémon Trading Card Game para poder jugar con otras personas que compartan la misma megapasión por Pokémon. Ésta fue la razón principal por la que decidí visitar a este gran experto y a sus compañeros, y corroborar qué tan bien se ponen las "retas" en este lugar.



¡Entrenadores por montones!

Cuando llegamos al lugar de reunión, nos quedamos perplejos de la gran cantidad de chavos de todas las edades que se dieron cita para jugar, intercambiar y "duelear" en Pokémon. A pesar de que fuimos en viernes y vimos mucha gente lista para jugar, Ives nos dijo que esa cantidad de personas no se compara con la de los fines de semana cuando asisten aún más "duelistas". Lo que nos sorprendió mucho es que diario asisten entrenadores de todas las edades; no es como toda la gente piensa, que se pierde el tiempo con los juegos o con las tajetas. Pudimos apreciar y constatar que los asistentes eran personas de diversas edades y de los dos géneros, varios con sus trabajos o estudios como debe de ser, incluso podemos asegurar que ellos toman tanto los videojuegos como las tarjetas y cómics como lo que son: un sano entretenimiento que les brinda la oportunidad de conocer e interactuar con más personas.




Camino sinuoso. Clima traicionero. Prepara tu auto para librar obstáculos y retar a los elementos. Con acción de 2 jugadores, tendrás que cuidarte de tu oponente.
TOPGEAR
RALLY
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
© 2003 Kemco. Licenciado a Nintendo. ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo.
www.gameboy.com

Lo importante es la diversión

En el rato que estuvimos, vimos que muchos traían sus carpetas llenas de cartas de Pokémon y de otros juegos similares, como el famoso Yu-Gi-Oh!, que por cierto tiene muchísimo éxito en nuestro país. Los presentes se reúnen con el propósito de intercambiar cartas, conseguir nuevas y ponerse a retar en intensos duelos de cartas de todos tipos. Por cierto, vimos a muchos cuates que traían sus Game Boy Advance, y se pasaron horas y horas enfrentando a sus Pokémon de las versiones Ruby y Sapphire e intercambiando Pokémon y técnicas. Nos dio mucho gusto ver que todos estaban en orden y no vimos ni a un solo jugador enojado o, como se conocen comúnmente, "malos jugadores". Siempre es bueno aceptar cuando se pierde y no burlarse cuando se gana; es parte de ser un buen jugador.





Un lugar para todos

Como les comentaba anteriormente, Pokémex es una comunidad de entrenadores Pokémon de todas las edades y lo recomiendo ampliamente para todos aquellos entrenadores que quieran pulir sus habilidades o que gusten de compartir sus conocimientos con otras personas que disfruten de este gran concepto. En la liga puedes encontrarte con diversos tipos de fans de Pokémon, no solamente de los juegos de Nintendo, sino también de "duelistas" de los juegos de cartas, de fans de la serie de televisión y los que coleccionan todo tipo de artículos relacionados con los monstruos de bolsillo. Así que si quieres encontrar gente como tú, no dudes en visitar a mis cuates de Pokémex; también puedes conocer su página de Internet: www.pokemex.com y enterarte de cómo y cuándo se reúnen, y cómo participar en las "retas" y torneos que aquí se organizan. Asimismo, aquí te puedes enterar en dónde están los mejores lugares para adquirir tus tarjetas de Pokémon TCG, así como de otros tipos.

Crea un Deck de maestros

Aprovechando la ocasión, pude platicar con Ives y me dio muy buenos tips para crear y mejorar mi propio deck de Pokémon TCG. Él juega con reglas más avanzadas de las que puedes encontrar en los instructivos y, sobre todo, su amplia experiencia le permite crear decks totalmente destructivos y devastadores. De entrada, él juega con un mínimo de energías básicas y utiliza más las energías especiales, como las Rainbow Energy, que te permiten usarla del color que tú quieras o las Double Colorless, que te dan doble energía de este tipo. También juega con muchas cartas Trainer, con las que puede mantener su mano siempre llena de cartas y buscar la tarjetas que necesite; de esta manera, puede evitarse perder muchos turnos buscando los Pokémon necesarios o las energías que hagan falta. El chiste es que puedas realizar varias jugadas en un mismo turno y, de esta manera, afectar totalmente al oponente con tarjetas de descartes y cambios. Así, la ventaja será tuya.



"Reta" amistosa

Ives y yo nos pusimos a jugar algunas partidas de Pokémon TCG, en donde medimos nuestras fuerzas y demostró por qué tiene el título más alto de jugadores en cartas. Realmente fueron contiendas impresionantes en las que su experiencia hizo la diferencia, ganando tres a uno a su favor; pues traía un poderoso Deck que no dejaba ni respirar. Por otra parte, pudimos echar una "reta" en el increíble juego **Capcom vs SNK 2 EO**; donde un servidor se quitó la espinita al ganarle a Ives tres al hilo; claro está que quedamos muy formales en practicar para nuevas contiendas. Por cierto que Ives me obsequió un deck de Yu-Gi-Oh! para que empezara a practicar en este juego y al Master, uno de Pokémon. Y hablando del Master, en lo que Ives y yo estábamos intercambiando ideas y planeábamos la siguiente visita; él se aventó un buen récord de 36 victorias consecutivas en el juego de peleas antes mencionado, contra varios de los presentes (el marcador quedó en 36, pues teníamos que irnos porque ya era un poco tarde).

Como siempre, nos despedimos muy afectuosamente del buen Ives y sus amigos, con la promesa de que no sería la última vez que jugaríamos juntos. Recuerden que pueden escribirme a: panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento para que compartamos todo lo relacionado a este maravilloso mundo que es Pokémon. Si tienes un buen equipo ganador, de cualquiera de las versiones, o bien alguna combinación de cartas que valga la pena, no dudes en escribirme. ¡Hasta la próxima!



PITFALL HARRY DE REGRESO A LAS LIANAS

PITFALL THE LOST EXPEDITION™

COMPAÑÍA: ACTIVISION CLASIFICACIÓN: EVERYONE DESARROLLADOR: EDGE OF REALITY LTD. CATEGORÍA: ACCIÓN/AVENTURAS JUGADOR: 1

No es Indiana Jones, pero se viste igual...

***Pitfall Harry** es uno de los personajes más viejos en la industria del videojuego; de hecho, su primera aparición fue en el Atari 2600, pero la verdad, la única acción que ahí podías ver era a Harry columpiándose de unas lianas.*



Pitfall / Atari 2600



Pitfall: The Lost Expedition / DCN



Las aventuras de Harry para el Nintendo GameCube te llevan a explorar más de 40 niveles, o mejor dicho, locaciones típicas de Centro y Sudamérica, desde selvas, montes nevados, tumbas perdidas hasta ruinas de la civilización azteca. En cada uno de estos escenarios te encontrarás con toda clase de peligros que deberás sortear usando todas las habilidades de Harry.

¡CUIDADO! ¡PELIGRO ADELANTE!





Como es de esperarse, retomaron algunos movimientos clásicos como el colgarse de las lianas, aunque también encontrarás muchos otros nuevos.

Conforme avances, encontrarás toda clase de enemigos, como lagartos, pirañas, escorpiones, insectos, jaguares, murciélagos, ninjas, mercenarios... ¡Y hasta alimañas! que querrán darse un buen banquete con carne de explorador, pero para evitar convertirte en su plato fuerte, debes usar toda tu habilidad y uno que otro de los movimientos de Harry.

Además de pasearte por cada nivel como si fueras Tarzán, podrás aprender más movimientos que a su vez te permitirán tener acceso a zonas desconocidas. El recorrer cada uno de los diferentes caminos te ayuda a ampliar tu lista de habilidades. Al usar el movimiento correcto, competirás en varios minijuegos.

Civilización azteca

Tumbas perdidas

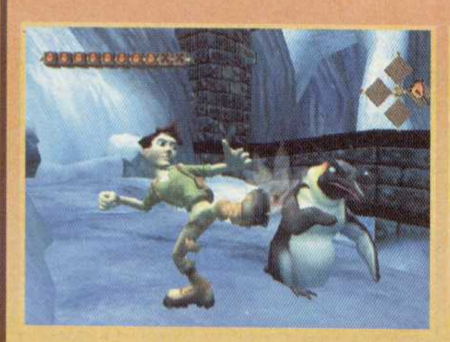


Harry es bueno para balancearse por las lianas, aprovecha esto para alcanzar tus objetivos. Recuerda buscar rutas diferentes para llegar a ellos.

Otra novedad es que ahora Harry tiene una pequeña mochila donde guarda las herramientas necesarias para sobrevivir, sin éstas no podrás avanzar muy lejos.



Cada herramienta puede ser usada no sólo para abrir camino, sino también para atacar o defenderte. El juego cuenta con un sistema que te permite usar el Stick análogo para dirigir con precisión la dirección de cada una de tus herramientas.





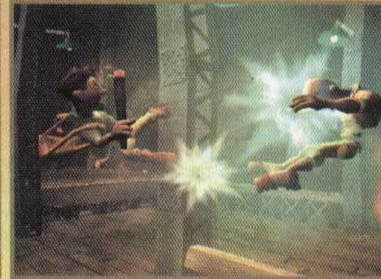
Debes tener en mente que no sólo deberás explorar, sino también resolver los puzzles que evitan que continúes tu camino.

A diferencia de otras versiones de **Pitfall** donde todo era lineal, aquí tienes la oportunidad de explorar cada mundo y descubrir sus secretos poco a poco. Al inicio, todo puede parecer un tanto simple pues no hay muchos caminos diferentes, pero conforme avances, podrás decidir qué camino tomar.

Engine inteligente

Edge of Reality no sólo se conformó con crear niveles enormes llenos de reto, también quiso hacerlo lo más real posible; claro, sin perder ese toque "caricaturesco". Cada objeto está diseñado para que reaccione con el medio ambiente tal y como lo haría en la vida real; por ejemplo, las lianas se mecen de acuerdo al peso de Harry y cuando ya no te balanceas, éstas comienzan a perder velocidad lentamente.

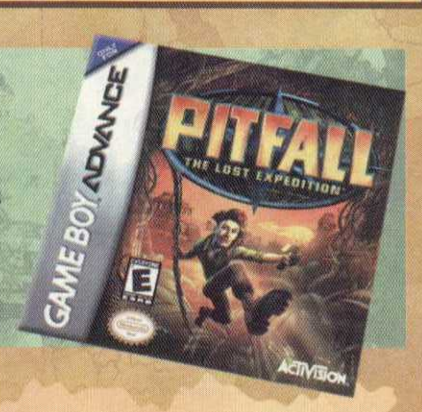




Debes tener cuidado con el camino que elijas, las apariencias pueden engañarte.

Versión para GBA

La versión de Game Boy Advance no es en 3D como la versión para el Nintendo GameCube. Los niveles son más bien lineales y retoman elementos de las versiones anteriores, pero de igual forma es muy entretenido y ofrece un buen nivel de reto para todos los jugadores.





LA TECNOLOGÍA UTILIZADA EN ESTE TÍTULO NO SÓLO LOGRÓ MEJORAR LA FÍSICA DE LOS OBJETOS, SINO TAMBIÉN LOS GRÁFICOS PARA HACERLOS MUCHO MÁS LLAMATIVOS Y DETALLADOS. ASIMISMO, AGREGARON SONIDO "DOLBY SURROUND" PARA QUE PUEDAS DISFRUTAR MÁS DE LA AVENTURA.

Encuentra los tesoros perdidos

Montes nevados





Aunque Pitfall no es el mejor juego de aventura que hemos visto, sí ofrece elementos nuevos entretenidos y con el suficiente reto que te invitan a terminarlo.

Ranking



CROW 7.3

Me acuerdo que hace varios años, cuando el Atari 2600 era novedad, jugaba la primera versión de Pitfall, en la que debías saltar pozos con alacranes y cocodrilos, o columpiarte como Tarzán por las ramas. Años después, este juego llega al GCN para ofrecernos una aventura más llamativa y con mejores escenarios. Juégalo si eres fan de la serie o si quieres pasarte un rato agradable sin involucrarte en una historia compleja.



PANTEÓN 6.0

Para ser sincero, la serie de Pitfall no me ha gustado mucho ni tampoco este nuevo juego. A pesar de que es entretenido, considero que se trata de un ligero fusil de Indiana Jones. Si no eres fan de esta serie o de plano no te llama la atención, mejor checa uno de carreras como Mario Kart Double Dash!! o alguna entretenida aventura épica. Lo recomiendo solamente para aquéllos que les hayan gustado los anteriores.



ENRAK 7.5

Es impresionante lo que hicieron con esta franquicia, pues ninguna de sus versiones anteriores aportaba algo tan innovador como ahora lo hace este título. Checa Pitfall The Lost Expedition, es un juego bastante bueno; quizá no es el mejor en su género y hasta puedes llegar a considerarlo muy simple, pero realmente te divierte un buen rato. Te recomiendo que lo juegues para que saques tus propias conclusiones respecto a este juego.



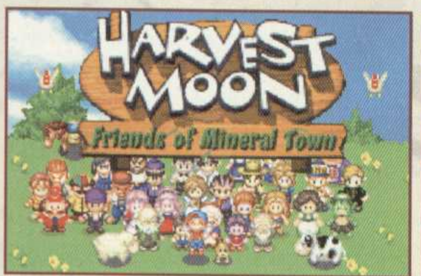
MASTER 8.0

¡Cómo pasa el tiempo! Parece que fue ayer cuando conocimos a Harry en nuestro Atari. A partir de ahí, hemos podido disfrutar de sus aventuras tanto en NES como SNES; además de las versiones de Game Boy, Activision ha hecho un gran trabajo con este título tratando de que el nuevo look del personaje y de los escenarios no modifique el concepto original de este juego. Te lo recomiendo bastante si ya tienes tiempo jugando.

1 — 10

¡Viviendo al aire libre!

Harvest Moon
Friends of Mineral Town



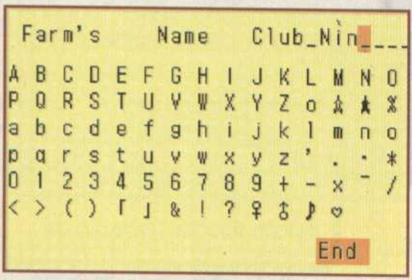


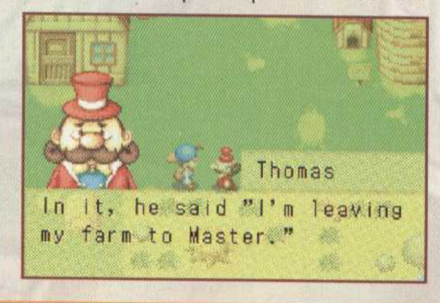
A disfrutar el campo

Para iniciar el año como se debe, Natsume nos trae una de sus franquicias más populares al GBA: Harvest Moon. *Si has tenido la oportunidad de jugar alguna de las versiones anteriores de esta serie, debes saber que se trata de un "simulador de vida", en el cual tomas el papel de un granjero y, como tal, tu deber es mantener en óptimas condiciones tu granja y todo lo que haya en ella, desde los sembradíos hasta los animales. Todas las responsabilidades son tuyas y de nadie más.*

Yo venía a vacacionar

Al comenzar el juego te pedirán tu nombre, la fecha de tu cumpleaños, el nombre que llevará tu granja y hasta el nombre del perro. Estos datos no sólo son para que personalices tu juego, sino también para que tu estancia en el pueblo sea muchó más divertida. Cuando llegues al pueblo con la firme intención de vacacionar, te darás cuenta que el dueño de la granja, en la que permanecerías durante tus vacaciones, ha fallecido y su última voluntad fue que la granja quedara en las manos de la persona en quien más confiaba: tú.





Compañía: NATSUME Clasificación: EVERYONE Desarrollador: NATSUME Memoria: 64 MEGAS Categoría: RPG SIMULACIÓN Jugador: 1

Corre, platica y silba

Para desempeñarte como todo un granjero, lo mejor es conocer el control de tu personaje, ya que sólo de esta forma realizarás todas tus actividades, además de desplazarte dentro del pueblo con mayor libertad.

Control Pad: Controlas al personaje.
Botón A: Levantas y arrojas cosas, hablas con la gente.
Botón B: Usas *items* y las herramientas.
Botón L: Silbas / Usas herramientas.
Botón R: Corres.
Select: Abres y cierras tu inventario.
Start: Abres el menú principal.







¿Dónde dejé el martillo?

Para que tu granja siempre esté impecable, es necesario que constantemente le des mantenimiento. Puedes hacerlo de dos formas: la primera es usando tus propias manos para quitar toda la mala hierba que existe en tu parcela. La segunda es mediante el uso de algunas herramientas, las cuales aceleran bastante tu trabajo. Dentro de tu habitación existe un pequeño baúl, en el cual encontrarás todas las herramientas necesarias para trabajar de inmediato en las mejoras de tu granja. Las herramientas más útiles son el martillo y el hacha, por lo que te recomendamos que siempre cargues con ellas. Conforme utilices tus herramientas, éstas subirán de nivel, haciéndolas más fuertes o rápidas, por ejemplo: al principio con el martillo no podrás romper piedras muy grandes, pero a medida que subas de nivel, podrás romper piedras cada vez más grandes.

Cuida a tus animales

¿Qué sería de una granja sin animales? Pues si no quieres averiguarlo lo mejor que puedes hacer es tener un trato adecuado con ellos, a fin de mantenerlos en perfecto estado de salud. Para lograrlo, es importante proporcionarles una buena alimentación, es decir, que coman lo apropiado para su especie; no esperes que un cerdo crezca fuerte y sano, si sólo le das semillas. Además, no solamente debes estar pendiente de lo que comen tus animales, sino también del horario al que los acostumbres a comer. Como podrás imaginarte, es mucho mejor tenerlos acostumbrados a un horario específico y no alimentarlos cuando te acuerdes.



¿Cuánto por esa vaca?

Como buen granjero vivirás de lo que produzca tu granja o deberás vender lo que hayas obtenido de la siembra, como los vegetales o algún tipo de fruta. Otros productos útiles para conseguir dinero son los obtenidos de tus animales, como la leche de tus vacas o los huevos de tus gallinas. Todos estos artículos los puedes vender a muy buen precio en el pueblo, pero debes tener en mente que esos mismos productos te pueden servir para sobrevivir, por lo que es recomendable no vender toda tu producción, de esta forma siempre tendrás algo para "empezar de nuevo". Si llegaras a quedar en bancarrota, puedes generar dinero vendiendo tus animales y, después de obtener ingresos, comprarlos de nuevo.



No Todo en la vida es Trabajo

Una vez que hayas cumplido con tus obligaciones, puedes buscar diferentes actividades para divertirte o relajarte, así después de un largo día de trabajo, puedes estar en la comodidad de tu hogar viendo tu programa favorito de TV. También puedes ir a la playa donde podrás participar con tu fiel perro en un entretenido juego de lanzamiento de disco. Pero si lo que buscas es relajación, el pueblo también cuenta con lugares donde puedes darte un buen baño de agua caliente, para olvidar todos los problemas de tu granja.

Soltero y disponible

El amor de tu vida está aguardándote en algún lugar dentro de **Harvest Moon**, y tu deber es encontrarlo. A lo largo del juego conocerás a varias jovencitas atractivas, quienes te prometerán el cielo, la luna y las estrellas, pero tienes que estar muy atento, pues a algunas sólo les interesará el dinero, aunque habrá otras que de verdad se enamoren de ti. Una vez que tengas novia, debes procurar ser atento con ella y llevarle flores; de esta manera, la relación se fortalecerá y estarás listo para dar el gran paso: casarte.



Un pueblo con Todos los servicios



Una de las ventajas de vivir en Mineral Town es que cuenta con los servicios básicos, que permiten llevar una vida cómoda y sin tantas presiones. A lo largo del pueblo, encontrarás tiendas con diferentes productos: algunas te ofrecerán artículos relacionados con la siembra, como semillas y fertilizantes. En otras podrás comprar alimento, como pan y leche. Otro de los servicios que te facilitarán la vida es la clínica veterinaria, aquí podrás llevar a tus animales cuando se encuentren débiles o enfermos para que se recuperen y estén en buenas condiciones.



¡Nada como el aire puro!

Harvest Moon: Friends of Mineral Town *es un juego extraordinario que no puedes dejar pasar, reúne de una forma magistral todas las actividades que se realizan dentro de una granja. Pareciera que el pueblo tuviera vida propia, cada uno de sus habitantes cumple sus responsabilidades, creando una armonía increíble.*

RANKING

 **ENRAK 5.0**

Los juegos de estrategia son muy buenos y divertidos, pero lo más recomendable es que busques uno de acuerdo a tus gustos y habilidades. Harvest Moon es un excelente título para todos los gustos, porque te cautiva de principio a fin. Recomiendo mucho este juego, ya que no importa si eres principiante o todo un experto, una vez que inicies, ya no querrás parar.

 **CROW 8.0**

Si quieres sacar al granjero que llevas dentro, ésta es una gran oportunidad. Inicias esta labor desde cero y debes salir adelante en compañía de tu perro. El juego te divertirá y lo disfrutarás aún más si lo juegas por momentos. Sin embargo, debes tener cierta afición por estos juegos, o de lo contrario, puedes aburrirte con facilidad.

 **PANTEÓN 8.5**

Por lo general, los juegos más solicitados son los de aventuras y los de peleas; pero cuando ya te cansaste de pelear o dispararle a las navecitas, siempre es agradable pasar un rato con un simulador como Harvest Moon. Lo recomiendo para los fans de este género y, si no eres aficionado, pruébalo para conocerlo, ¡vale la pena!

 **MASTER 8.5**

Harvest Moon: Friends of Mineral Town es un juego absorbente. Me encantó el hecho que tienes que empezar desde cero para levantar tu granja. Detalles como éstos nos permiten volvernos responsables, ya que si no trabajas y sólo ves TV por horas, no tendrás que comer. ¡Justo como pasa en la vida real!
Definitivamente, es un juego que debe estar en tu colección, sobre todo, si jugaste y disfrutaste Animal Crossing.

Compañía: Nintendo Desarrollador: Nintendo Categoría: Aventuras Clasificación: Everyone Fecha de Salida: Noviembre 2004 Copyright: 2004 Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA COLLECTOR'S EDITION



¡Vive la leyenda de nuevo!



¡Sólo para coleccionistas expertos!

Nuevamente, Nintendo consiente a los videojugadores con un nuevo disco promocional; tal y como lo hiciera con el Bonus Disc que contiene los juegos The Legend of Zelda Ocarina of Time y Master Quest. Ahora tenemos un disco muy padre que no debe faltar en la colección de todos los fans de la serie y de quienes saben apreciar un buen juego; no por los gráficos, sino por su contenido y diversión.

Cuatro leyendas juntas

En The Legend of Zelda: Collector´s Edition tendrás cuatro juegos clásicos de esta grandiosa saga. Este disco contiene The Legend of Zelda (NES), Zelda II The Adventure of Link (NES), The Legend of Zelda Ocarina of Time (N64) y The Legend of Zelda Majora´s Mask (N64). Cada uno de estos títulos está bien adaptado, sin alteraciones de ningún tipo. Y si antes no pudiste jugarlos, ahora puedes tener estas verdaderas joyas de un solo golpe, o mejor dicho, de un solo espadazo. Este disco también incluye un demo jugable del éxito de Nintendo GameCube: The Legend of Zelda The Wind Waker, además de un par de extras que dejarán a los fans satisfechos.





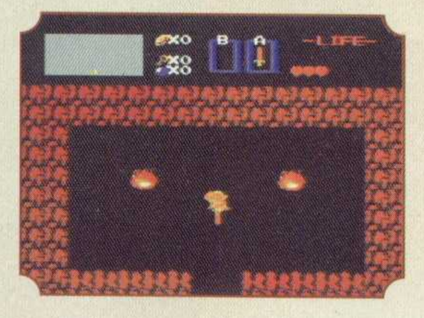




The Legend of Zelda
NES, julio 1987

¡El inicio de la saga!

A pesar de que la línea del tiempo de Zelda es un tanto confusa y, como siempre, salen presecuelas e historias alternas, no se puede negar que éste fue el primer juego de la gran serie de Zelda; por tanto, es una pieza de colección que no debe de faltar en tu librería de juegos. En esta aventura, Link contaba con el poder de los 8 bits y vista "por arriba" para enfrentarse al malvado Ganon.



La historia

Hace mucho tiempo, en la tierra de Hyrule existió la Trifuerza: tres triángulos dorados con poderes místicos. Cuando Ganon, el príncipe de la oscuridad, invadió el reino y robó la Trifuerza del Poder, la princesa Zelda tomó la Trifuerza de la Sabiduría y la fragmentó en ocho piezas, las cuales escondió para protegerla de las garras de Ganon. Ganon se molestó mucho y tomó como prisionera a Zelda. Fue entonces cuando un valiente joven de nombre Link se dispuso a salvarla...

El juego





Link debe recorrer el vasto mundo de Hyrule para encontrar los calabozos en los que se encuentran las piezas de la Trifuerza. En su camino puede ayudarse de diferentes accesorios y armas para enfrentarse a las hordas de Ganon. En cada uno de los calabozos debes encontrar tesoros y enfrentarte a un jefe. Aquí Link cuenta con su fiel espada y su escudo para hacerle frente a sus enemigos.

Zelda II The Adventure of Link
NES, septiembre 1988

¡Link regresa a la acción!



Aproximadamente un año después, Link vuelve a empuñar su espada; en esta ocasión, se le dio un giro al estilo de jugar Zelda pues la acción se lleva a cabo en 2D, haciéndolo más ágil y dinámico. Link ahora puede saltar libremente, usar magias para atacar y ganar nuevas habilidades.

Continúa la leyenda

Después de que Ganon fue destruido, Impa, la dama de compañía de la princesa Zelda, le dijo a Link que un hechizo para dormir había sido conjurado en la princesa y que únicamente el poder de la Trifuerza podría despertarla. Link sale dispuesto a restaurar los cristales a los templos, pero no sabe que las fuerzas del mal están listas para sacrificarlo y revivir a Ganon.

Un cambio bastante bueno

Lo más representativo de este juego es la combinación de la típica aventura característica de Zelda y la acción del modo en 2D. También destaca que ahora Link puede subir de nivel su ataque, su magia o su vida a medida que gane experiencia al derrotar enemigos. Otro detalle muy padre es la interacción de las magias durante la aventura; en ocasiones, no podrás pasar ciertas partes del juego si no tienes la magia adecuada.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time
N64, noviembre 1998

¡Ten el tiempo a tu disposición!

La saga legendaria llegó al Nintendo 64 en uno de los juegos más impresionantes de todos los tiempos, el cual fue considerado el juego del año en 1998, por su increíble historia, excelente gameplay y con un mundo lleno de magia, música soberbia y muchos carismáticos personajes.



Antes de Zelda I, el mal tenía otra cara

Hace muchos, muchos años, la tierra de Hyrule estaba bendecida por las tres diosas doradas; era una época de paz y tranquilidad. Un día, un malvado hombre del desierto apareció buscando la puerta al reino sagrado donde yace el increíble poder dorado: la Trifuerza. Elegido por su valor, Link fue el héroe a quien se le encomendó la tarea de prevenir que este ser maligno entrara al reino sagrado y obtuviera la divina reliquia.

Hadas, polígonos y ocarinas

TLOZ Ocarina of Time fue un cambio radical de la manera tradicional de jugar las aventuras de Link; gracias al poder del N64, el mundo de Hyrule, junto con todos sus escenarios y elementos, fue llevado a la 3D con miles de polígonos para recrearlo más realista que nunca. En este juego puedes interactuar con los diferentes personajes del juego de muchas maneras, e incluso las batallas cambiaron radicalmente. Lo más representativo es el uso de una hadita de nombre Navi, quien ayudará a Link dándole muchos consejos e indicándole qué debe hacer.





El tiempo en tus manos

La parte más representativa de este título es que puedes viajar en el tiempo en el momento que tú quieras con la ayuda de una misteriosa Ocarina. Este poderoso instrumento te permitirá viajar de la niñez de Link a su juventud en un instante, lo cual es algo esencial que debes aprender a dominar y que le da a este juego un toque especial. Además, podrás realizar otras cosas mágicas al tocar diferentes melodías.



Contra las hordas del mal

El uso del botón L es algo básico en este juego. Normalmente, puedes atacar a un enemigo o interactuar con la gente como en cualquier juego de 3D; pero si fijas algo con ayuda del botón L, ya sea un objeto, un enemigo o una persona, podrás interactuar fácilmente con ellos. Para enfrentar a un enemigo, puedes usar el botón L para fijarlo, de esta manera, Link no dejará de enfocar a su oponente y podrás darle golpes directos, así como esquivar sus ataques sin dejar de tenerlo en la mira.







Otros usos del botón L

Con ayuda de Navi, puedes hablar con gente que está fuera del alcance normal si está enfocada con la mira. También puedes apuntarle a algo lejano al usar un arma de largo alcance, como el arco; de esta manera, tendrás un tiro más preciso.

The Legend of Zelda: Majora's Mask
N64, octubre 2000

Usa el poder de las máscaras

Link tuvo un segundo juego para el Nintendo 64 que mantuvo el mismo engine del primero. En esta ocasión, Link podrá tener ayuda de las diferentes máscaras que podrás conseguir durante tu jornada; al usar las máscaras, Link ganará habilidades nuevas que le permitirán ir más lejos que nunca.

Tres días para salvar Termina

Una de las cosas que hacen diferente a Majora´s Mask es que sólo cuentas con tres días para detener la catástrofe. Pero no te preocupes, con ayuda de tu Ocarina podrás regresar siempre al primer día de la jornada y volver a empezar. Durante este tiempo, debes aprovechar los cambios de horario para visitar a la gente, obtener cosas y entrar a ciertos lugares.



Entra en un mundo paralelo

Tiempo después de haber derrotado a Ganon y restaurado la paz en Hyrule, Link parte de esta bella tierra en busca de una persona muy querida. En su camino Link sufre el robo de su caballo y de la Ocarina; en su búsqueda por el bandido, se sumerge en el mundo paralelo de Termina, donde encuentra que su destino está atado a la perdición de este reino...

Obviamente, la parte más representativa de este título es el uso de las máscaras. Cuando Link completa una misión en particular, obtiene un tipo de máscara; también hay otras maneras de conseguir máscaras, pero eso dependerá de tus acciones durante el juego. Cuando equipas a Link con una máscara, él ganará los poderes y las habilidades de dicho aditamento. Un ejemplo es la máscara de los Azoras, que le permitirá a Link respirar bajo el agua y nadar a grandes velocidades.





Una aventura diferente





Además de todos estos excelentes títulos, en esta edición de colección podrás disfrutar de 20 minutos de la primera aventura de Link en el Nintendo GameCube. En esta ocasión, Link luce un look diferente gracias al estilo de gráficas Cel Shaded. Si es que todavía no has tenido la oportunidad de jugar este excelente título; ésta es una gran oportunidad para que lo cheques y te convenzas del porqué es una de las mejores aventuras.

Ranking



CROW 8.0

TLOZ es la saga que marcó la vida de Miyamoto San y que ha contado con un juego en casi cada consola de Nintendo y ahora, aprovechando el "auge" de las compilaciones Nintendo, decide lanzar este disco que será un artículo de verdadera colección. Si no pudiste checar los primeros juegos, ésta es tu oportunidad de tenerlos reunidos para tu GCN.



PANTEÓN 9.5

¿Qué puedo decir? Es un verdadero placer jugar de nuevo estas increíbles obras de arte y que todos tengan la oportunidad de tenerlas, especialmente, si no pudieron jugar las versiones originales. Creo que las palabras sobran, literalmente, el nombre de la saga es suficiente para saber que es un juego soberbio. Ojalá aparezcan discos similares en otras compañías como CAPCOM, TECMO ¡y por supuesto KONAMI!



ENRAK 9.0

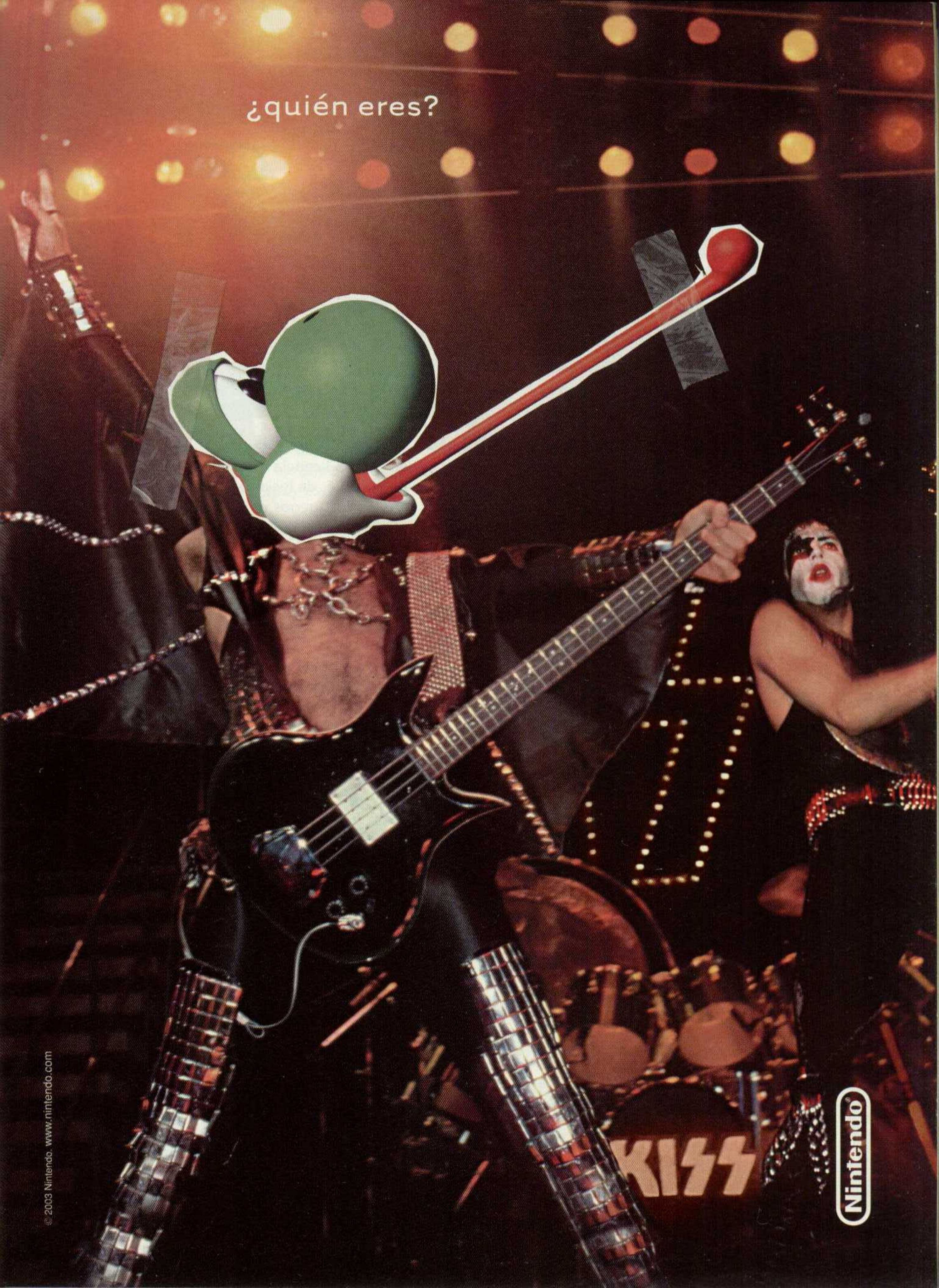
A pesar de tener todos y cada uno de estos títulos por separado, no pude resistir la tentación de agregar un nuevo juego de The Legend of Zelda a mi colección. Lo mejor de este disco es que las nuevas generaciones pueden conocer el origen de esta aclamada saga, además, hoy en día es un tanto difícil conseguir un juego como The Legend of Zelda original. Si eres un fan de verdad, no hay más que decir.

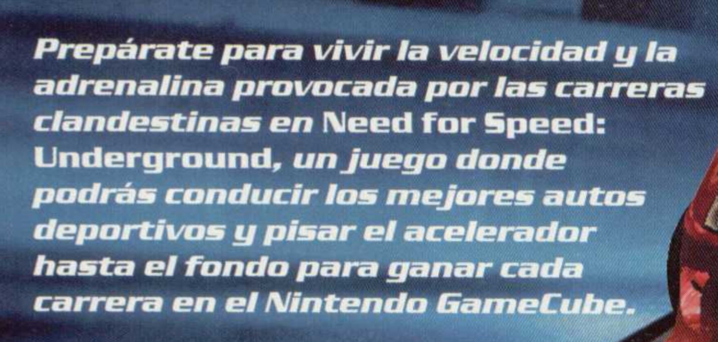


MASTER 10

En lo personal, ésta es mi saga de juegos favorita. Cada juego de Zelda es una aventura mágica capaz de transportarte a una realidad de la que a veces no quieres regresar. Cada juego es una obra de arte por sí solo, ahora en este título encontrarás cuatro de las joyas de esta gran serie, además de un demo jugable del gran The Wind Waker.

1 — 10


¿quién eres?
KISS
Nintendo



Prepárate para vivir la velocidad y la adrenalina provocada por las carreras clandestinas en Need for Speed: Underground, un juego donde podrás conducir los mejores autos deportivos y pisar el acelerador hasta el fondo para ganar cada carrera en el Nintendo GameCube.



La evolución de un gran juego



Need for Speed es una licencia que Electronic ha comercializado desde 1994 y, a través de los años, ha ganado bastante terreno ante los fans de los juegos de carreras y la alta velocidad, compitiendo con títulos de la talla de **Ridge Racer**, **Burn Out** o **Auto Modellista.** Seguros que siempre un cambio es bueno, **Need For Speed** deja las pistas convencionales para aventurarse en las calles y avenidas de la ciudad para vivir la emoción de los "arrancones" y las carreras clandestinas con todos los detalles que las caracterizan.

Si viste la película The Fast and the Furious, *donde actuó Vin Diesel, entenderás mejor el concepto del juego. Pero si tu respuesta es negativa, a continuación te comentaremos todos los detalles de este gran título para tu Nintendo GameCube.*

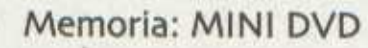
¡SIENTE EL VÉRTIGO DE LA VELOCIDAD!

Si pensabas que antes el vértigo se hacia presente cada que presionabas el acelerador a fondo, prueba **Need For Speed: Underground.** En este juego dejarás salir todo el instinto y deseo de velocidad para convertirte en el verdadero campeón de las carreras clandestinas. Para lograrlo, debes comprar un vehículo que alcance grandes velocidades, la elección será difícil ya que encontrarás varios concesionarios, con autos realmente poderosos. Pero ahí no termina todo, porque el siguiente paso será modificar bien tu vehículo para ganar más dinero que te ayudará a mejorar tu auto de carreras callejeras de todos los tiempos, y así demostrar que eres el mejor piloto capaz de enfrentarte a los mejores del ramo y ganar más dinero que en las carreras convencionales, permitiéndote comprar mejores autos y accesorios para dominar las calles.









Compañía: EA | Clasificación: TEEN | Desarrollador: EA | Memoria: MINI DVD | Categoría: CARRERAS | Jugadores: 2

A medida que aceleras, la pantalla se ve un poco más borrosa, este detalle diseñado por EA es para dar mayor sensación de velocidad.

Esta vez se han incorporado 20 diferentes autos totalmente modificables, es decir que puedes alterar sus partes, o como se le conoce en las calles "tunning", a fin de lograr gran potencia en el motor, hacer más ligero o aerodinámico el auto, y así alcanzar mayores velocidades. Obviamente, todos los vehículos que aparecen en el juego son de marcas oficiales reales, como es el caso de Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota, Volkswagen, Honda, Peugeot, Ford, Nissan o Chrysler, por mencionar algunos.



Maneja los autos más veloces del momento

Las carreras no serán nada sencillas, puesto que te enfrentarás a diversos escenarios donde deberás de esquivar el tránsito local y aprenderte las mejores rutas para llegar a la meta. En varias ocasiones, estos atajos te llevarán por caminos muy estrechos en los que tu habilidad al volante será de gran utilidad.

¿Quieres modificar tu auto? en NFS: Underground tendrás varios elementos para hacerlo

Como te mencionamos, no sólo es el hecho de comprar un auto, sino también de darle el aspecto y el poder típico de estos eventos, por eso, en cuanto tengas tu auto, podrás modificar su apariencia física, poniéndole rines deportivos, cambiándole la pintura, spoilers u otros detalles para darle todo el aspecto como en la película *The Fast and The Furious*. Recuerda, todos los accesorios y componentes para tu auto, son de marcas oficiales, como AEM Inc., Audiobahn®, Bilstein®, Dazz Motorsport, DC Sport, Eibach®, Enkei, Freddy Performance Products Inc., HKS®, Holley®, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed®, Nitrous Express Inc. y muchos otros más.

Al ser un acto fuera de la ley, estas carreras se llevan a cabo de noche (también para no encontrar tanto tránsito), por lo que los detalles y los efectos de luz fueron cuidados a detalle para brindar la mayor calidad posible (notarás claramente estos efectos en los comercios, postes de luz y diversos anuncios que iluminan tu camino).







Otro punto interesante en esta parte de Need For Speed: Underground son los efectos para simular el asfalto húmedo que resalta el reflejo de la carrocería, los faros y, por supuesto, las chispas producidas por choques del auto.



Te presentamos a las chicas Underground, ¡listas para dar el banderazo de salida!

Tipos de autos

Para que te des una idea de qué tipo de autos podrás conducir, te ponemos unos cuantos ejemplos: Peugeot 206 GTI/S16, Nissan Sentra SE-R Spec V, Dodge Neon 2-Door, Toyota Supra, Acura RSX Type S, Nissan 350Z, Honda Civic Si Coupe, Mitsubishi Eclipse GSX y Ford Focus ZX3, entre otros.

Para darle variedad a la galería de autos, encontrarás tanto modelos recientes como algunos de más de ocho años. Todos son los mejores y los más veloces, sin importar su año.







¡DE 0 A 100 EN POCOS SEGUNDOS!

Según el auto elegido, será la potencia en aceleración y la velocidad que mantenga en cada evento; por ello, toma tu tiempo para seleccionar y adaptar el vehículo a tu agrado. En cuanto estés listo, podrás entrar a cualquiera de las modalidades de juego como el modo "Drag Racing", donde compites contra otros tres vehículos en una pista recta, en este caso necesitas un auto con buen arranque y gran velocidad, puesto que debes esquivar el tránsito local y rebasar a tus oponentes para salir victorioso.

¡Más de 100 competencias!



En "Street Racing" participarás en el modo de juego principal, con múltiples autos de alto octanaje, y en el que deberás conocer cada pista para encontrar los mejores atajos que te permitirán llegar antes que tus rivales. Asimismo, encontrarás otra modalidad donde a lo largo de cuatro lapsos en un circuito, debes derraparte con "estilo" para ganar puntos. En conjunto, podrás participar en más de 100 competencias en las que podrás ganar dinero y adquirir accesorios para mejorar el desempeño de tu auto, o activar nuevos coches para demostrar tus capacidades.

RANKING



ENRAK 8.5

Generalmente cuando algún desarrollador hace secuelas de algunos de sus mejores *hits*, éstas no resultan tan buenas o no aportan gran cosa, pero al ver Need for Speed: Underground quedé sorprendido. La sensación de velocidad es muy buena y las competencias contra el CPU son de las mejores que he podido vivir hasta hoy. NFSU ofrece lo mejor en cuanto a gráficos y diversión.

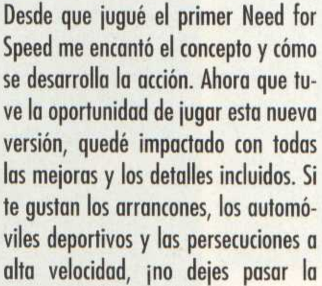




CROW 8.0

Me pareció interesante el concepto de difuminar la pantalla cuando alcanzas altas velocidades, así como la cantidad de detalles visuales en el auto, asfalto y edificios; todo luce más porque la acción se lleva a cabo en la noche. Además, lo que más me agradó en Need For Speed fue el cambio a "underground", ofreciendo así más diversificación en estilos de juego en comparación con Hot Persuit.

PANTEÓN 8.5



Desde que jugué el primer Need for Speed me encantó el concepto y cómo se desarrolla la acción. Ahora que tuve la oportunidad de jugar esta nueva versión, quedé impactado con todas las mejoras y los detalles incluidos. Si te gustan los arrancones, los automóviles deportivos y las persecuciones a alta velocidad, ¡no dejes pasar la oportunidad de ser el mejor piloto!

MASTER 9.0

Si eres fan de los juegos de carreras, simplemente no puedes perderte Need for Speed: Underground, ya que es un título con todo lo que un amante de los autos y la velocidad necesita. Imagínate que podrás acondicionar tu auto a tu gusto, desde el color hasta el tipo de motor. Definitivamente, es un título que recomiendo bastante para divertirte a lo grande.



Medal of Honor, una de las franquicias más renombradas de la compañía Electronic Arts, regresa con una nueva historia, poniéndonos al borde de los eventos ocurridos en la Segunda Guerra Mundial (1941–1945), en la que tomaremos el papel de un *marine* de nombre Joseph Griffin de los Estados Unidos, con base en Honolulu, y quien tratará de detener a las fuerzas japonesas antes de que tomen control del océano Pacífico.

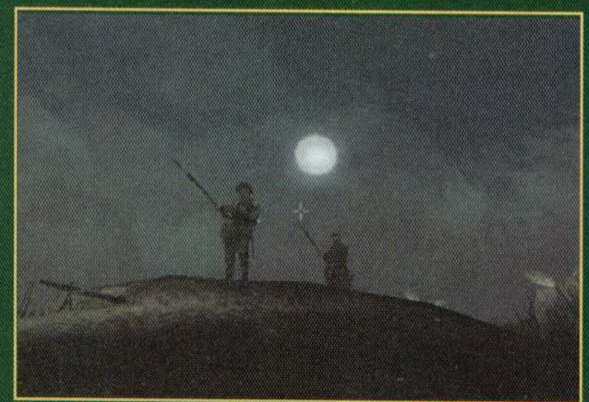
¡PREPÁRATE PARA LA GUERRA EN EL NINTENDO GAMECUBE!

Compañía: E.A. Clasificación: TEEN Desarrollador: E.A. Memoria: MINI DVD Categoría: FPS Jugadores: 4

UN DÍA DIFÍCIL DE OLVIDAR...

El tema de la Segunda Guerra Mundial ha sido utilizado por varios medios como las películas, los juegos o los libros, debido a que esta guerra fue la más devastadora de todas y de la que se tienen eventos registrados, como el ocurrido el 7 de diciembre de 1941, cuando la base naval de Pearl Harbor fue tomada por sorpresa por las fuerzas japonesas y atacada vía aérea, logrando eliminar aviones, barcos y soldados de los Estados Unidos (2403 pérdidas humanas, aproximadamente).

EL PROPÓSITO DEL ATAQUE A PEARL HARBOR FUE NEUTRALIZAR EL PODERÍO NAVAL AMERICANO EN EL PACÍFICO.



¡CREO QUE HEMOS DESPERTADO A UN GIGANTE DORMIDO Y LO HEMOS OBLIGADO A TOMAR UNA TERRIBLE RESOLUCIÓN!

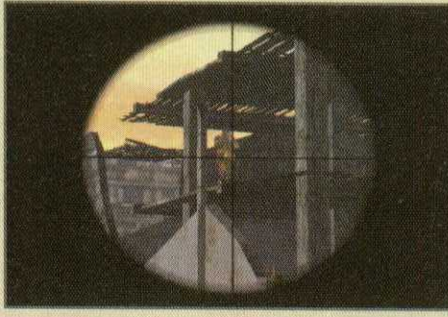
En esta nueva fase de Medal of Honor, tomarás el papel de un *marine* que inicia su travesía a bordo de un barco anclado en Pearl Harbor, justo en ese terrible domingo cuando el ataque comienza. La primera toma nos muestra al *marine* narrando una historia sobre su novia y sus ansias de regresar a casa, cuando de pronto, los sonidos de un ataque inminente y las sirenas de alerta cambian la perspectiva de toda la gente en Pearl Harbor, haciendo que la tripulación de todos los barcos suba a cubierta para ver con sus propios ojos a las naves japonesas atacando las flotas detenidas en la bahía. Justo en ese momento, recibes tu arma y da inicio el juego que te llevará a destruir el puente del río Kwai, hacer una incursión en Guadalcanal a medianoche y triunfar en el desenlace final junto al coronel Shima.

EL FIN DE LA PAZ MUNDIAL...

Rising Sun es un juego de acción en primera persona que nos muestra el inicio de la Segunda Guerra Mundial, que irrumpió el periodo de paz mundial extendido de 1919 a 1941, todo con un estilo muy realista que nos ha dejado sorprendidos tanto en las recreaciones de los escenarios como en la gran calidad de detalles sonoros, elementos de época y otros puntos que han sido inspeccionados directamente por el capitán Dale Dye (consejero técnico militar). El equipo de producción de los efectos de sonido de "EA Los Angeles" es el ganador del premio Medal of Honor. Con esto, te podrás dar una idea de que será como presenciar esos eventos en vivo.









EL 8 DE DICIEMBRE DE 1941, EL CONGRESO DE LOS ESTADOS UNIDOS DECLARÓ LA GUERRA A JAPÓN CON SÓLO UN VOTO DISIDENTE. FRANKLIN D. ROOSEVELT PROPUSO Y FIRMÓ LA DECLARACIÓN DE GUERRA, LLAMANDO AL DÍA ANTERIOR "UNA FECHA QUE VIVIRÁ EN LA INFAMIA".







Forma parte de una de las batallas más impactantes de la Segunda Guerra Mundial.

¡DESCUBRE 10 ENORMES ESCENARIOS BASADOS EN SITUACIONES REALES!

En este periodo histórico, tomarás parte en cinco misiones que te llevarán a través de 10 grandes niveles en campo abierto, donde deberás sobrevivir a los ataques enemigos y, al mismo tiempo, cumplir tus objetivos. Como ya te mencionamos, todo inicia en Pearl Harbor, Oahu, Hawai, en 1941, donde cada escenario lo verás, incluido el ataque de los campos Henderson, bajo un estricto control de realidad y coherencia histórica, tal como se ha visto en cintas como: *From Here to Eternity* (1953), *Tora! Tora! Tora!* (1970) y *Pearl Harbor* (2001).

Otro de tus objetivos es encontrar el oro japonés robado, después escapar en un bote y reunirte con los británicos y los legendarios Flying Tigers en Burna, mientras descubres el secreto del oro Yamashita, para entonces destruir el puente sobre el río Kwai.

CUMPLE TUS OBJETIVOS

La forma de juego sigue sin cambios con respecto a **Medal of Honor: Front Line**, es decir, en cada una de tus misiones tendrás ciertos objetivos por cumplir (algunos serán opcionales); por ejemplo, en la primera misión estarás en la nave "USS California" y tus objetivos serán llegar a cubierta, extinguir el fuego y defender la nave. Mientras que los objetivos adicionales serán asistir al ingeniero y, claro, salvar a los demás miembros de la tripulación. Recuerda que mientras más objetivos cumplas en cada misión, serás mejor recompensado. Usa el arma correcta para cada objetivo.

Es la Segunda Guerra Mundial y, obviamente, podrás elegir entre múltiples tipos de armas que ofrece el juego para defenderte, pero lo más importante es que deberás elegir el arma correcta y usarla en el momento apropiado, y así lograr los mejores resultados. Toma en cuenta que cada arma tiene diferentes características como: rango, fuerza, certeza y capacidad, por lo que si necesitas eliminar soldados en un ataque masivo, no dudes en usar una "Thompson M1 SMG" o algunas granadas, o si necesitas un tiro a larga distancia, puedes utilizar tu "Springfield '03 Rifle" con mira y atacar como un gran francotirador.

EN NOVIEMBRE 26, UNA FLOTA DE SEIS PORTAAVIONES, COMANDADOS POR EL VICEALMIRANTE JAPONÉS CHUICHI NAGUMO, ZARPÓ DE LA BAHÍA DE HITOPAKU CON DIRECCIÓN A PEARL HARBOR.

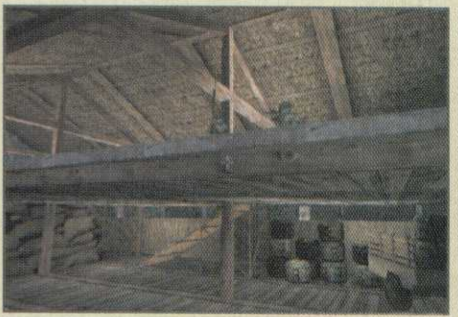
USA TODOS LOS ELEMENTOS QUE ENCUENTRES A TU PASO



Desafortunadamente, las enfermeras están cuidando a todos los heridos en el ataque a la bahía, por lo que no tendrás a una chica que cure tus "heridas de guerra"; no obstante, en tu camino encontrarás ciertos *items* para regenerar tu energía, como los *kits* médicos que te recuperan al 100%, mientras que las cantimploras sólo te refrescarán un poco para seguir adelante en la misión.

¡QUE ALGUIEN TE CUBRA LA ESPALDA!

En la guerra no podrás seguir tu camino lejos de tu equipo, porque eso significaría tu baja inminente, por ello, en **Medal of Honor Rising Sun** podrás jugar en modo cooperativo, y así tú y un compañero continuarán en las batallas más peligrosas de la Segunda Guerra Mundial. Esta forma de juego se lleva a cabo en pantalla dividida y, como detalle curioso, cuenta con una opción para compartir los efectos de los *kits* médicos y cantimploras.





También encontrarás en el juego la opción de "Death Match" para cuatro jugadores, donde demostrarás todas tus habilidades en los juegos de primera persona, aquí podrás activar o desactivar el modo "friend fire", con lo que evitas que, al jugar por equipos, las balas de tu compañero te dañen.



Electronic Arts ha sabido manejar esta licencia muy bien, debido a esto y a los factores antes mencionados, no dudamos en recomendarte el juego, puesto que cuenta con muchas escenas de acción, escenarios y batallas. Todo basado en acontecimientos reales de la Segunda Guerra Mundial. En general, el control del juego no es complejo y te permitirá maniobrar a la perfección el cursor y todos los movimientos de tu personaje.

LOS PORTAAVIONES JAPONESES FUERON: AKAGI, HIRYU, KAGA, SHOKAKU, SORYU, ZUIKAKU. JUNTOS TENÍAN UN TOTAL DE 441 NAVES. LAS NAVES ATACARON EN DOS ONDAS Y, ADEMÁS, EL VICEALMIRANTE NAGUMO DECIDIÓ RENUNCIAR A UN TERCER ATAQUE. LAS PÉRDIDAS ASCENDIERON A 55 NAVES EN LA BATALLA.

¡UNA GUERRA PARA LLEVAR!





Usa rifles, metralletas, granadas o simples pistolas para vencer a tus enemigos.

Junto con el lanzamiento de **Rising Sun**, Electronic Arts (EA) nos presenta **Medal of Honor: Infiltrator**, la versión para Game Boy Advance de esta saga de la Segunda Guerra Mundial. Un detalle interesante de éste, es que EA decidió modificar la esencia del juego por completo, es decir, en el primer "MoH" para GBA se usó un concepto de acción en primera persona y ahora en **MoH: Infiltrator**, el gameplay cambió a vista superior, similar a los juegos de Arcadia, como **Heavy Barrel** o **Guerrilla War**.

Sin duda, este cambio mejoró la calidad del juego, ahora es más dinámico, entretenido y, sobre todo, emplea muy bien las capacidades gráficas del GBA, para mostrarnos efectos que, aunque sencillos, son muy agradables. Aquí también debes cumplir ciertos objetivos para terminar la misión y, por supuesto, cuentas con varias armas (puedes usar un rifle y dinamita o granadas y metralleta, todo depende de la situación a la que te enfrentes). Además puedes jugar en modo multiplayer para incrementar la emoción del combate entre tus amigos. Así que ya sabes, si quieres disfrutar un buen juego y aprender detalles sobre la Segunda Guerra Mundial, **Medal of Honor: Rising Sun** o **Medal of Honor: Infiltrator** son una buena opción.



ENRAK 9.0

Medal of Honor es una de las mejores franquicias que EA tiene en su haber. La primera parte de este título era muy buena, pero ésta, definitivamente, es superior en casi todos los aspectos. Los gráficos mejoraron, no mucho, pero sí notas una diferencia, el sonido es mejor; la trama, más completa y lo mejor de todo, sin duda, es la acción que te mantiene pegado a tu asiento por un muy buen rato. Medal of Honor: Rising Sun ¡es una maravilla!

PANTEÓN 8.5

A pesar de que los juegos de primera persona no son mi fuerte, Medal of Honor es uno de esos títulos que siempre me terminan gustando. Sin tomar en cuenta los gráficos y los efectos visuales, el concepto de esta serie de juegos es muy bueno, además de que la manera en como se desarrolla la acción le da un toque de realismo que pocas veces se ve en los juegos. Simplemente, no puedo dejar de recomendarlo.

CROW 9.0

Conforme avanza la experiencia en EA, notamos grandes avances en la saga de Medal of Honor, que ahora toma el concepto de Pearl Harbor (siendo así precuela de Front Line) y en la que incluso podrás participar en modo cooperativo para que alguien te vaya cuidando la espalda mientras cumples tu misión. Los efectos sonoros son igualmente de gran calidad, así como las secuencias de video que te dejarán impactado en cada escena del juego.

MASTER 9.0

No cabe la menor duda de que el juego Medal of Honor Rising Sun es un título ampliamente recomendable, ya que no se trata del clásico juego de disparos donde el único objetivo es eliminar todo lo que se te ponga enfrente. Esta serie se caracteriza por "revivir" momentos clave de enfrentamientos históricos. ¡Así que no te lo pierdas por nada!

¡De regreso a la acción!

LOONEY TUNES BACK IN ACTION

Compañía: E.A. Clasificación: EVERYONE Desarrollador: WARTHOG Memoria: 32 BITS Categoría: ACCIÓN Jugador: 1







¡Más caricaturas de las que puedes soportar!

Así es, Bugs Bunny, Daffy Duck, Speedy González y los demás personajes de una de las franquicias de caricaturas más famosas de todos los tiempos, están de vuelta en una comedia más que ha llegado para demostrar que todavía tienen lo suyo. Como ya te habrás enterado, el año pasado se estrenó la película *Looney Tunes Back in Action*, en la que estos carismáticos personajes comparten créditos con los humanos para lograr una divertida cinta que no puede faltar en la colección de los fans de los Looney Tunes.



¡Bugs y Daffy al rescate!

Basado en la película del mismo nombre, **Looney Tunes Back in Action** es un juego para el Game Boy Advance en el que podrás controlar a Daffy y a Bugs en una aventura llena de peligros, aunque también llena de dinero y de las locuras que caracterizan a estos simpáticos personajes. Según la historia, Daffy está a punto de conseguir el mejor guión antes que Bugs, pero éste le informa que los villanos se han apoderado de las instalaciones Warner Bros. y que el señor Warner ha desaparecido.





No contentos con eso, han convertido a todos los ejecutivos de la empresa en monos. Bugs muestra una misteriosa carta de un tal F. L., en la que les pide que lo encuentren para decirles qué hacer para remediar esta catástrofe.





Controla la locura

Bugs y Daffy tienen los mismos movimientos, pero ambos cuentan con dos distintas habilidades que los ayudarán a pasar por muchos obstáculos. Conoce bien los controles para que tengas el poder de llevar a estos dos dibujos animados a la victoria.



Controles modo normal

Control Pad: Mueves a tu personaje (puedes empujar cosas).

Botón B: Activas el *item* que traigas.

Botón A: Saltas (presiónalo dos veces para que uses el aleteo de Daffy o las orejas-helicóptero de Bugs).

Botón R: Seleccionas qué item quieres usar.

Botón L: Miras a tu alrededor.

Botón Select: Cambias de personaje.

Botón Start: Pausa/Abres las opciones del juego.

Controles modo de carro

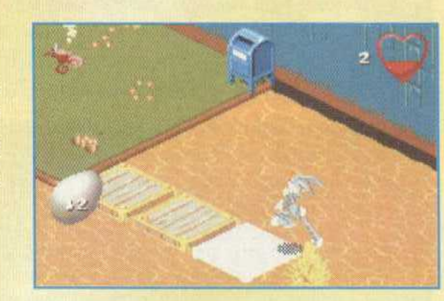
Control Pad Izquierda/Derecha: Das vuelta.

Botón R: Usas los *items*.

Botón A: Aceleras. **Botón B:** Frenas.

¿45° o 90°?, tú eliges la opción

Este juego cuenta con la opción de controlar a los personajes en modo de 45 o 90 grados. Con el modo de 45 puedes mover a tu personaje en diagonales y, en el de 90 grados, horizontal y verticalmente. Dependiendo de cómo te acomodes mejor, podrás elegir la opción que más te agrade y cambiarla cuando quieras, para hacerlo sólo necesitarás poner pausa.



En equipo, aunque no quieran



Bugs y Daffy siempre han competido por ver quién es la estrella; bueno, Daffy no lo acepta, pero Bugs es la estrella por *default*. De cualquier manera, en esta ocasión deben trabajar juntos para ayudar al señor Warner. Cada uno tiene habilidades útiles para avanzar; por esta razón, puedes cambiar de personaje en el momento que tú quieras y así usar al más adecuado. Para hacerlo, utiliza un teléfono para integrar las moléculas del otro cuerpo, logrando el cambio inmediato; no necesitas saber cómo funciona, solamente presiona Select.

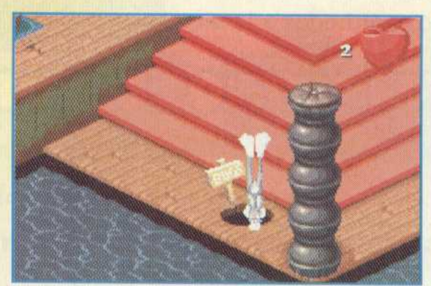




¡Al agua patos!

La habilidad especial de Daffy es que puede nadar en aguas no contaminadas; de esta manera, llegas a partes en las que Bugs no tiene acceso. También es muy útil para escapar de los enemigos y quedar fuera de su alcance.

Avanza con Bugs Bunny para llegar a otras áreas



Por su parte, Bugs tiene la habilidad de usar los hoyos de conejo que están en ciertas partes del escenario para llegar a otros lugares de la etapa. Estos hoyos funcionan como si fueran *warps*.

Una habilidad extra

Ambos personajes cuentan con una habilidad que les permitirá alcanzar lugares lejanos y atravesar abismos pequeños. Es una especie de segundo salto muy al estilo de los Looney Tunes: Daffy aletea un poco y Bugs usa sus orejas como helicóptero.







¡Yunques, *boomerangs* y monos!

¡Y no podían faltar en este juego las típicas armas al estilo Looney Tunes! Para ayudarse en su camino, Bugs y Daffy cuentan con una amplia gama de *items* para atacar a los enemigos que se les van presentando, como yunques, pianos y huevos, también hay otros que te darán invencibilidad, te recuperarán y otros efectos más. Además, para capturar a los ejecutivos de Warner, que están convertidos en monos, primero deberás noquearlos con un *boomerang*, y así ya los podrás atrapar.



¡Un buen detalle dice mucho!



Dentro de las locuras de los Looney Tunes y otras caricaturas de Warner Bros., siempre hemos visto en sus episodios detalles chuscos y personalidades del mundo de la farándula. **Looney Tunes Back in Action** no podía quedarse atrás y en una de las escenas vimos un detalle muy padre: Robby, el robot de la película *Forbidden Planet* (Warner Bros., 1956), aparece en una parte del juego bloqueando el paso a los dos héroes. Esto sucede cuando estás en un escenario futurista. Este tipo de detalles le dan un valor agregado al juego.





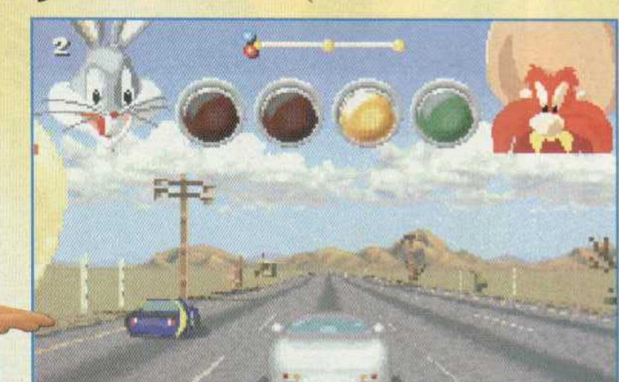


¡Bonus!

En ocasiones, si consigues dinero en tu jornada, podrás abrir unas escenas ocultas en las que conseguirás cosas extras, como un gran corazón que te será de gran ayuda en las misiones. También hay otros minijuegos que deberás superar, como un duelo con huevos o carreras.

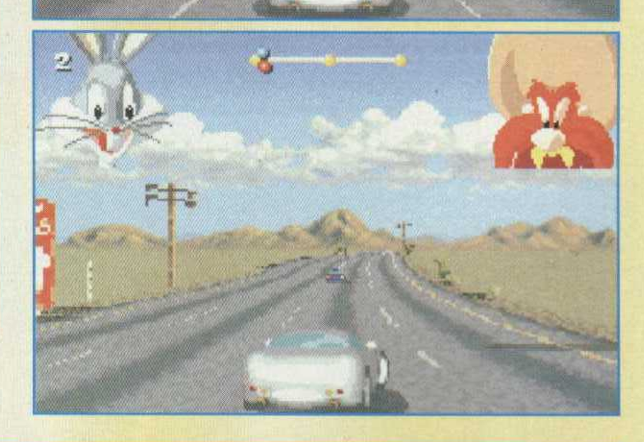
¡Compite contra otros personajes a toda velocidad!

Hay otro tipo de escenas en las que tendrás que manejar tu automóvil para completar la misión. El chiste es ganarle al enemigo en cuestión, ya sea Yosemite Sam o Taz; por ejemplo, durante las carreras puedes usar *items* para atacar al enemigo, o para ganar un poco de ventaja.

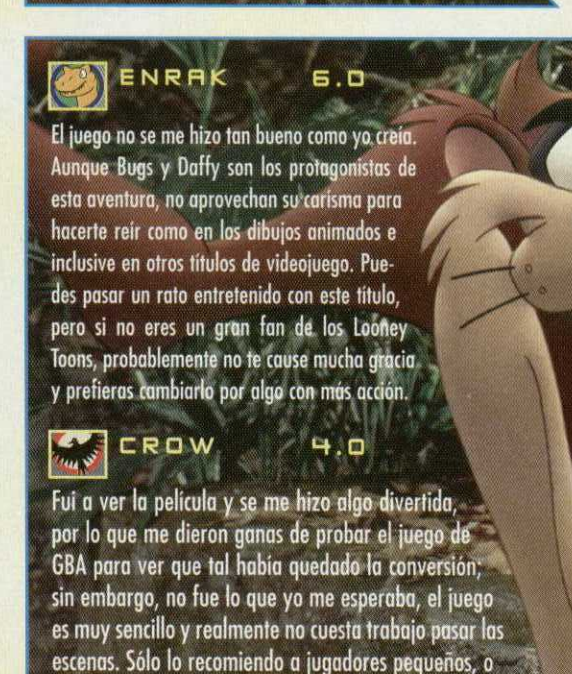


Si buscas una aventura diferente y eres fan de estos carismáticos personajes, Looney Tunes Back in Action es una gran opción. Lo único malo es que la música deja mucho que desear, pues casi no cambia. Fuera de eso, la movilidad es buena. Vale la pena checar este juego.





RANKING



ENRAK 6.0

El juego no se me hizo tan bueno como yo creía. Aunque Bugs y Daffy son los protagonistas de esta aventura, no aprovechan su carisma para hacerte reír como en los dibujos animados e inclusive en otros títulos de videojuego. Puedes pasar un rato entretenido con este título, pero si no eres un gran fan de los Looney Toons, probablemente no te cause mucha gracia y prefieras cambiarlo por algo con más acción.

CROW 4.0

Fui a ver la película y se me hizo algo divertida, por lo que me dieron ganas de probar el juego de GBA para ver que tal había quedado la conversión; sin embargo, no fue lo que yo me esperaba, el juego es muy sencillo y realmente no cuesta trabajo pasar las escenas. Sólo lo recomiendo a jugadores pequeños, o a verdaderos fans de la WB.

PANTEÓN 6.0

Este juego es muy entretenido, pero no me gustó la música, me pareció repetitiva. Debido a que el nivel de dificultad no es muy alto, lo recomiendo principalmente para los videojugadores poco experimentados. Sería un mejor juego si hubiera estado más restringido el cambio entre personajes, pues técnicamente no hay muchas diferencias entre uno y otro.



MASTER 8.0

Looney Tunes Back in Action es un juego divertidísimo donde tenemos que ayudar a nuestros amigos Bugs y Daffy a acabar con la malvada compañía ACME. El único detalle que no me gustó es la perspectiva de 3/4 que tiene este título; hubiera preferido una perspectiva "de lado". Sin embargo, es muy bueno y lo recomiendo para todos los fans de estos personajes.

MEGA MAN® ANNIVERSARY COLLECTION

¡LA LEYENDA SIGUE VIVA!

Compañía: CAPCOM Clasificación: EVERYONE Desarrollador: CAPCOM Memoria: MINI DVD Categoría: ACCIÓN Jugadores: 1

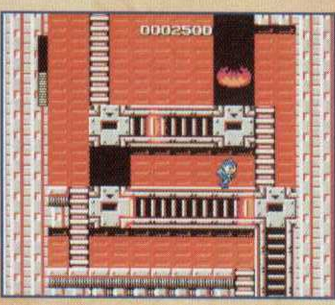
¡Ya son 15 años de una exitosa carrera!

Hoy en día son muy pocos los personajes que han logrado sobrevivir al tiempo. Aunque muchos son recordados, pocos siguen vigentes y gozan de la misma popularidad que tenían en sus inicios, tal es el caso de Mega Man, quien sigue en el gusto tanto de los videojugadores jóvenes como de los experimentados.

Mega Man es uno de los personajes más representativos de Capcom, de hecho, es considerado como un ícono en la industria del videojuego. Pronunciar su nombre trae a nuestra mente el trabajo de muchas personas involucradas en diversos proyectos, por no mencionar el cariño que aquí todos le tenemos.

una edición para coleccionistas







Mega Man Anniversary Collection es un compendio que incluye varios títulos de la saga de juegos de este personaje; no es ninguna edición especial, sino un juego que puedes agregar a tu colección y también es altamente recomendable para todos aquellos que gusten de las aventuras de Mega Man. A lo largo de los años, Mega Man ha sufrido muchos cambios, pero aún conserva su carisma.

Del 1 a los 8 bits

Este título cuenta con varios juegos de la saga de Mega Man, éstos abarcan desde el Nintendo hasta el Super Nintendo, e incluso algunos juegos de *arcade* que nunca salieron en América.

Los grandes clásicos que verás en esta colección son: Mega Man I, II, III, IV, V y VI del Nintendo, Mega Man VII para el Super Nintendo y Mega Man VIII que no salió para plataformas de Nintendo.

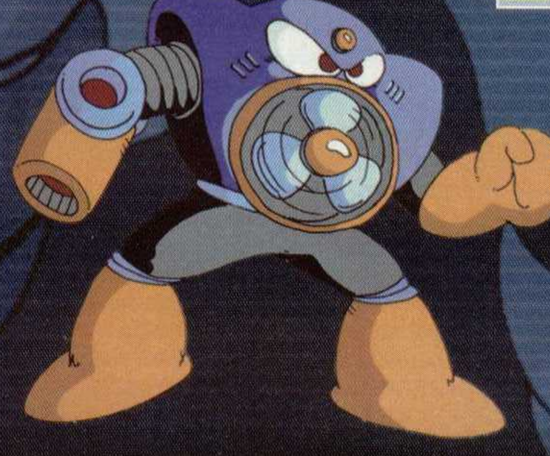
Si nunca has tenido oportunidad de checar algún juego de Mega Man o sólo conoces sus más recientes juegos, como Mega Man Battle Network (GCN, GBA), ésta es tu gran oportunidad de aprender del pasado.

Podrás disfrutar cada uno de estos juegos tal cual aparecieron en sus versiones originales, esto es con gráficos en 8 y 16 *bits*, respectivamente.

Tal vez pienses que es aburrido, pero no es así, los juegos ofrecen grandes retos por superar. O, simplemente, podrás volver a revivir la emoción de antaño y recordar esas tardes de verano e intentar vencer al malvado Dr. Willy.







Mega Man Arcade

Aunque hace ya algunos años hablamos sobre este juego en la revista, tal vez nunca te enteraste de esto: Capcom sí produjo un *arcade* de Mega Man, lo malo es que era muy difícil encontrarlo.

El juego no era una aventura de Mega Man como las que regularmente veíamos en el Nintendo o Super Nintendo, más bien era un juego de peleas con elementos muy característicos de los juegos de esta saga, donde tenías que eliminar a otros personajes usando distintas armas como el Mega Buster.









extra arcade

Además de esta versión de *arcade* de Mega Man, podrás jugar otro que solamente estuvo disponible en Japón, esto significa que nunca salió en nuestro continente. El nombre de este *arcade* es: Mega Man 2 the Power Fighters.

Aunque los juegos de arcade no eran muy conocidos, sí eran muy entretenidos.

"**Mega Man Anniversary Collection** es un tributo al creador de esta franquicia multimillonaria, Keiji Inafune, y a todos los juegos que ha diseñado. **Mega Man Anniversary Collection** le da la oportunidad a los videojugadores, que no han tenido la fortuna de experimentar el gran fenómeno Mega Man, de jugar con los títulos que redefinieron el género plataformas."

Todd Thorston, director de Marketing de Capcom Entertainment.

¡ B O N U S !

Además de los juegos ya mencionados, en este título obtendrás, con el sudor de tu frente y gran esfuerzo, material adicional muy interesante como el siguiente:

Anime: Al avanzar, podrás abrir escenas de animación con una duración de 30 minutos, protagonizada por Mega Man.

"Artwork": Abre las diferentes galerías de arte exclusivo de todos los juegos de la saga Mega Man contenidos en este título.

Entrevistas: Escucha los comentarios de los productores y personal a cargo de esta saga.

Comerciales: Los comerciales de TV originales tal y como aparecieron en la pantalla chica.

Vistazo al pasado: Información sobre Mega Man, los juegos, su historia y más.

Aunado a esto, también podrás escuchar el *soundtrack* del juego con rolas inéditas de la series de Mega Man que te encantarán.

También podrás tener la versión portátil con los grandes éxitos del héroe de titanio.





ENRAK 9.8

¡Justo lo que me hacía falta! Soy un gran fan de los juegos de Mega Man y, aunque sí los pude terminar casi todos, tristemente nunca pude comprarme uno. Pero ahora, Capcom nos da la oportunidad a todos de revivir esos maravillosos momentos de antaño: los títulos que aquí se incluyen son excelentes, aunque no hubiera estado mal que agregaran la saga de Mega Man X. Recomiendo ampliamente este título, conozcas o no, a este personaje.



CROW 9

Conozco a muchos fans de la serie de Mega Man que años atrás soñaban con algo como esto, y que ahora ven su sueño hecho realidad. Sin duda, éste es un paquete que viene a ser todo un producto de colección que nos da la oportunidad de revivir las aventuras de Mega Man, como lo han sido los *bonus disk* de The legend of Zelda. Bien por Capcom que nos brinda este producto.



PANTEÓN 10

¡Por fin, por fin! Todas las compañías deberían de hacer lo mismo que Capcom: tomar sus mejores franquicias y hacer un juego-museo con la colección, si no completa, al menos con los más populares éxitos de cada marca. Yo propondría que los lanzaran, aunque sea en dos entregas, y así todos podríamos jugar estas joyas que han marcado nuestras vidas como videojugadores.

MASTER 10

Desde la salida de títulos como Mega Man Legends y Battle Network la franquicia había perdido identidad, una identidad que le había tomado bastantes años lograr. Afortunadamente, parece que Capcom se dio cuenta de que debía regresar a este famoso personaje a lo que alguna vez fue. Sobre todo para que las nuevas generaciones puedan disfrutar de una de las mejores sagas dentro de los videojuegos. Por esta razón, les recomiendo este juegazo que no debe faltar en su colección.



Compañía: **NEWKID CO.** Clasificación: **EVERYONE** Desarrollador: **GOTHAM GAMES** Categoría: **AVENTURAS** Jugador: **1**



Basado en la popular serie de Nickelodeon, NewKid Co. lanza Dora The Explorer: Super Spies para el Game Boy Advance. Este título es una gran opción para aquellos que quieran iniciarse en este maravilloso mundo de los videojuegos.

Un mundo en la "computaDORA"

Básicamente, Dora tiene que realizar una tarea específica en algún lugar y, para ello, debe pasar por tres lugares distintos. El mundo de Dora se lleva a cabo como si estuvieras dentro de una computadora, por lo que todo se ve como si fueran elementos de ésta, de hecho en la serie de televisión cuando Dora pregunta algo, aparece una flecha como el puntero del *mouse* para señalar las cosas. Aunque no lo parezca, durante la caricatura los niños aprenden a contar, cantar y a diferenciar las cosas; además de realizar ejercicios básicos como alzar las manos, correr y mucho más, Dora les pide ayuda para realizar una actividad, de manera que los pequeños desde su casa hacen un ejercicio para ayudar a que Dora cumpla su cometido.



¡Conviértete en superespía!

Dora y Boots son llamados para ayudar al Señor Tucán para conseguir unos cristales necesarios para que Tico, la ardilla, pueda completar su novedoso carro-cohete.
Obviamente, deben pasar por varias escenas llenas de peligros y elementos donde tendrán que usar la astucia y la deducción. Tu misión es controlar a Dora y Boots en escenas muy padres en 2D y conseguir todos los cristales. Pero debes tener cuidado con Swiper, quien tratará de evitar que llegues con Tico, pues él también quiere el invento.





Una latina muy lista



Para quienes no estén familiarizados con el concepto de **Dora The Explorer** (o Dora "La exploradora", como la conocemos en México), les comentaremos de qué se trata esta serie que ha tenido un gran éxito alrededor del mundo. La caricatura narra las aventuras de una linda niña latina de siete años de nombre Dora, quien habla inglés y español; por esta razón, puede interactuar con muchos personajes del show que hablan inglés o español. Dora vive diversas situaciones, ya sean cotidianas o importantes; todo lo hace con muchas ganas y transforma lo más simple en algo entretenido.



Una niña llena de sorpresas

A Dora le encanta ayudar a sus amigos; ella puede correr, saltar y hacer muchas cosas. Debido a que Dora es el personaje principal del juego, puede realizar más tareas que Boots, como usar los *items* que guarda en su mochila.

Un amigo incondicional

En sus diversas aventuras, Dora cuenta con la ayuda de su gran amigo Boots (Botas), quien es un pequeño changuito muy juguetón que siempre está dispuesto a acompañar a Dora a donde vaya. En el juego, Boots puede usar sus habilidades naturales y trepar por las enredaderas y lianas. Además, siendo tan ligero, Boots puede dar un segundo salto en el aire para alcanzar cosas más arriba.









¡Mochila, mochila!

Tal y como en la serie de TV, Dora puede guardar muchas cosas en su mochila. Todos los *items* obtenidos los podrás seleccionar de la pantalla de la mochila que haces aparecer con el botón L. Aquí podrás elegir el que tú quieras o necesites y usarlo en la parte del juego donde más te convenga.

Verás letreros indicando que debes usar un ítem determinado en ese lugar para continuar o encontrar más cosas. Pero algunas veces no habrá indicaciones, en estos casos debes usar tu ingenio y probar diferentes accesorios para localizar más cristales y objetos.









Cristales

Verdes

Tu misión principal es reunir los tres cristales verdes que se encuentran ocultos en cada una de las escenas. Estos cristales son necesarios para salir de cada etapa, de manera que debes buscar bien para encontrarlos. Además de los *items* que debes localizar en cada escena, también debes encontrar la salida; una vez que llegas aquí, Dora cuenta los cristales verdes que tengas en ese momento. Si tienes los tres cristales, recibes la famosa fanfarria de los tres animalitos (como en la caricatura) y podrás proseguir con la aventura de este juego.

Azules

Por otra parte, los cristales azules son más pequeños y la cantidad es mayor (30 por escena), así que debes buscar bien. La diferencia es que no son necesarios para pasar la escena; pero si tienes todos, aparecerá un cristal azul en la pantalla de selección de etapa. Seguramente te preguntarás si cambia algo el conseguir todos los cristales azules, pues ésa es una sorpresa que deberás descubrir tú mismo. Afortunadamente, al terminar el juego, puedes volver a buscar los cristales azules en la escena que quieras y no necesitas pasar todas de nuevo.









¡Zorro, no te lo lleves!

El malvado Swiper busca quedarse con el carro de Tico; además, tratará de hacerte pasar un mal rato al quitarte *items* que sirven para avanzar. Cuando lo veas, debes presionar el botón A lo más rápido posible para alejarlo, de lo contrario se llevará las cosas.



Trabajo en equipo

Dora y Boots siempre andan juntos en la serie de TV, pero aquí se separan un poco y, generalmente, controlarás a Dora. En ocasiones, ella no podrá pasar por algunas zonas, así que Boots debe hacerse cargo a partir del letrero de cambio. Una vez que Boots consiga todos los *items* de su zona, deberá regresar al letrero de cambio y dejar que la exploradora termine la escena.





Dora, la invencible

Por ser un juego para niños, en **Super Spies** tendrás la ventaja de no tener vida, por lo que no te podrán eliminar; pero sí perderás cristales azules al ser golpeado, de manera que mejor evita los ataques para no tener que pasar la escena dos veces. Si te golpean, recoge rápidamente los cristales para no perderlos.



¡Usa la cabeza!

No te confíes en que los accesorios de la mochila te serán útiles en cualquier situación; en algunos casos, sólo utiliza tu ingenio para pasar por los peligros, como las aves o los murciélagos, que duermen profundamente y que te atacan cuando pasas por su camino. Debes pasar cautelosamente a gatas para evitar despertarlos. En otras partes, deberás usar los elementos del juego para ayudarte, como los barriles, que debes empujar hasta donde te indican para alcanzar lugares que se encuentren en las alturas.





¡Lo hicimos! / We did it!

Como podrás darte cuenta, no se trata simplemente de un juego para niños; **Dora the Explorer: Super Spies** tiene su chiste y es una excelente opción para los más pequeños videojugadores, quienes pasarán horas de sana diversión pensando en las posibles maneras de pasar el juego. Altamente recomendable para pequeños, pero si eres de los clásicos que dicen: "Si no es **Resident Evil** o **Zelda**, no lo juego", mejor ni lo cheques. ¡Lo gracioso es que cuando Swiper comprenda que con puras palabras no pueden hacerle nada, la historia cambiará!



RANKING



CROW 6.0

Nickelodeon nos presenta un juego donde la protagonista es Dora "La exploradora", personaje principal de una serie dedicada a los niños. Es muy sencillo de dominar y no te ofrece mucho reto en cada misión. Es apto para los fans de la serie o para pequeños jugadores que conozcan a Dora y quieran apoyarla en sus aventuras. Pero, si buscas algo con más reto, te invito a checar algún otro juego de GBA.

PANTEÓN 8.5

Me llaman mucho la atención los programas para niños cuando están bien hechos, como Blue's Clues o Dora The Explorer. Este título es una excelente opción para los videojugadores más pequeños y no dudo en recomendarlo ampliamente. ¡Así que no se atrevan a decir que es malo! Deben comprender que no todo en los videojuegos son Hadokens o Master Swords. Siempre hay lugar para juegos básicos.



ENRAK 7.0

A veces como adultos es difícil entender por qué aparecen juegos como éste para el GBA, pero la verdad es que a los más pequeños les entusiasma mucho la idea de ver a sus personajes favoritos en un videojuego. Aunque Dora The Explorer no ofrece mucho reto, es entretenido y tiene la dificultad necesaria para que un videojugador que apenas comienza, tenga algo de práctica y gane experiencia para enfrentar retos más complejos.

MASTER 7.0

Dora The Explorer: Super Spies es un juego bastante entretenido con el que los más pequeños del hogar tendrán la oportunidad de iniciarse en el mundo de los videojuegos. A pesar de no contar con mucho reto ni una gran historia, podemos decir que éste es un buen juego pues logra divertirte y hacerte pasar horas de emoción, así que no dudo en recomendarlo, en especial, para los pequeños videojugadores.

1 — 10

SI NO HAS TENIDO SUFICIENTE DE ESCENAS INGENIOSAS Y ACCESORIOS SECRETOS, CHECA A MR. BOND

007™ EVERYTHING OR NOTHING™



El nuevo juego de Electronic Arts para el GBA se llama **James Bond 007: Everything or Nothing.** Toma este reto portátil mientras esperas la próxima salida de la versión de GCN en marzo.

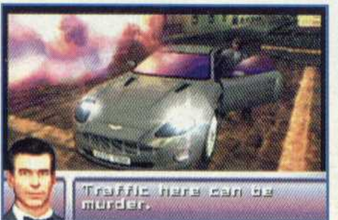


Temas sugestivos
Violencia Animada

DESDE EA CON AMOR

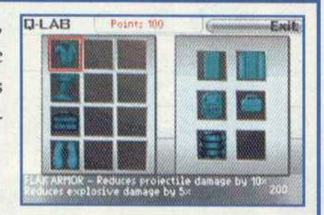
En esta ocasión, Bond tendrá muchas tareas, desde burlar a los guardias de seguridad hasta enfrentarse a una balacera; conducir un auto de gran tecnología o competir contra un amigo en el modo *multiplayer*. Además, es compatible con el GCN.





UPGRADES POR SIEMPRE

Cuando completas una misión, obtendrás "Style Points" que podrás usar para comparar nuevas herramientas y accesorios. A continuación verás una lista de ellos.



ZAPATOS

Compra zapatos nuevos para hacer que James corra más rápido. Ésta es una habilidad invaluable que ayudará a esconderte de tus enemigos.

ARMADURAS PARA CUERPO

Nunca está por demás una protección adicional. Estas armaduras te protegen tanto de proyectiles como de explosiones.

RECARGADOR HIDRÁULICO

El recargador te deja disparar hasta 15% más rápido. Otros valiosos upgrades son: Weighted Handle y el High Capacity Magazine.

REFORZADOR MOLECULAR

Éste es el upgrade más caro, puesto que vale 800 puntos, el reforzador molecular usa tecnología para sanar tus heridas.

DR. NO TE PREOCUPES

Cada una de las misiones en este juego cuenta con sus propios retos, hay algunos tips generales que debes considerar antes que te aventures a salvar al mundo de una mente criminal.



INFILTRANDO



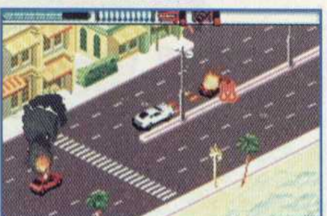
En la parte superior izquierda de la pantalla, encontrarás tu radar y la barra de alerta. Las flechas en el radar indican la dirección a la que miran los guardias y la barra de alerta muestra cuando alguno te vio.

PELEANDO



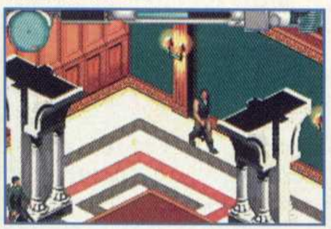
Mantente agachado cuando estés en una balacera, serás un poco lento, pero no te dispararán tan fácil. Además, trata de disparar a tus enemigos con el botón R, para ser más certero en tus objetivos.

CONDUCIENDO



Los autos enemigos siempre estarán al acecho, así que pisa el acelerador hasta el fondo. Usa el "Oil Stick" con el botón R, para eliminar a oponentes y guarda los misiles para tus objetivos principales.

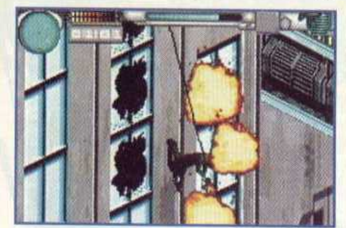
MOVIENDO



El botón R no sólo te servirá para apuntar, también te ayuda para mover la vista y observar a los guardias de otros niveles. Todos los enemigos tienen un camino definido, así que obsérvalo y úsalo a tu favor.

DESIERTO DEL SAHARA

Como James Bond, debes salvar al mundo de un desquiciado millonario que quiere controlar la nanotecnología. En tu camino, ganarás Style Points al completar los objetivos primarios y secundarios. Los objetivos secundarios son opcionales, pero debes completarlos si quieres conseguir todo en el juego.



Los primeros niveles son muy cortos, sólo corre y dispárale a los guardias, después desciende de un edificio en explosión (¡hey!, no dijimos que era simple). Busca las armas Mac-10 que tiran los guardias. Puedes usarlas manteniendo presionado el botón A.

CASINO DEL CAIRO

Tu primer objetivo es conseguir una invitación a una fiesta, de un invitado llamado Antonov. Para completar el objetivo secundario, debes deshacerte de 5 guardias usando "Stealth".



Para deshabilitar a un guardia con tus puños, acércate por detrás y presiona el botón B. Si no te ve, contará como un "Stealth Hit"



Si te sorprenden los guardias, escóndete debajo de cualquier lugar y espera a que las cosas se tranquilicen.



El nivel termina con una persecución en automóvil. Usa misiles en los demás autos y dispárales para conseguir más municiones.

TREN DEL CAIRO



Debes usar un analizador de químicos en 4 lugares para probar las sustancias tóxicas. El objetivo secundario es deshabilitar a 6 guardias con "Stealth" y encontrar 3 piezas de un disco.



Si le disparas a un barril, éste explotará. Puedes encontrar algunos upgrades (y partes del transmisor) dentro de varios barriles.



Una de las piezas del transmisor está en un barril, detrás de una reja azul. Arroja una granada al barril para liberar la pieza que está dentro.



La batalla final es contra Jaws. Espéralo y corre hacia los barriles, después dispara a los contenedores cuando Jaws se acerque.

JUNGLA PERUANA



Entra al campamento de la guerrilla, sabotea 3 computadoras y destruye algunas armas. Los objetivos secundarios son: Deshabilitar a guardias y explotar 4 transmisores.



Cada transmisor está próximo a un barril. Dispárale a éste para eliminar el transmisor. El tercer transmisor está por la última terminal.



Es fácil perder los transmisores. Si llegas a la terminal de computadora antes de encontrar los 3 transmisores, regrésate y búscalos.



Al descender de los riscos, detente y elimina a los robots. Si no lo haces, te seguirán por un rato y no permitirán que logres tu misión.

NUEVA ORLEANS



Tu objetivo principal es entrar al cuartel de Diavolo. Puedes alertar máximo a 5 guardias en el cementerio y debes encontrar 6 piezas de un disco de datos para obtener bonus Style Points.



Mantente detrás de las criptas para evitar ser detectado por los guardias. Cuatro piezas del transmisor de datos están en el cementerio.



Cuando llegues a la puerta frontal del cuartel, debes esperar a un científico para que la abra, después síguelo hacia su destino.



Después de que enciendas los elevadores, entrarás a una balacera. Usa granadas para facilitar la pelea y ganar extra Style Points.

COMPLEJO PERUANO



Infíltrate en una planta manufacturera de platino e investiga que le ocurrió a un agente de la CIA que está perdido. Para completar el objetivo secundario, usa "stealth" para aturdir a 6 guardias.



Es muy sencillo eliminar a los guardias con un golpe usando "stealth". También podrás usar disparos con tus armas para defenderte.



El agente de la CIA dejó algunos explosivos antes de irse. Esto causará una explosión masiva que lentamente bajará tu energía.



Apaga la fuente del gas, mediante la rueda roja que se muestra en la foto. Si tienes tiempo, busca las medicinas para regenerarte.

LOS EXTRAS SON SUFICIENTES

El modo *multiplayer* te deja participar con un amigo en un modo tipo *free for all*. Cuando hayas conseguido 2500 Style Points, podrás abrir una mesa de blackjack, el juego de campeones. Y en cuanto a conectividad, tendrás que esperar a que salga la versión de GCN.



SÓLO PARA TUS PULGARES

Aún no has terminado. Tus misiones se pondrán más difíciles conforme vayas avanzando y conociendo lugares como Moscow, Russia, mientras consigues salvar al mundo. Así que no dejes de ayudar a Bond.



1080° AVALANCHE

FRÍA COMODIDAD

Toma tu tabla y prepárate para sentir la adrenalina provocada por **1080°: Avalanche** para tu GameCube. Conforme desciendas, ganarás velocidad, pero si lo haces mal quedarás cubierto por la nieve; experimenta las peligrosas montañas y los diferentes retos ofrecidos por este maravilloso deporte de invierno. Parece tan real, que se siente como tal, ofreciéndote horas de diversión en cada carrera.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Lírico Suave

JUEGOS EN TABLA

El modo individual es toda una sensación, pero lo más interesante del juego es competir contra tus amigos en el modo *multiplayer*. Hasta 4 jugadores pueden correr en 6 cursos, usando pantalla dividida y el modo LAN.



ESCALOFRIANTES EXTRAS

Mientras juegues **1080°: Avalanche**, descubrirás nuevas rutas en cualquiera de sus diferentes pistas y también detalles adicionales para tus personajes, como equipo para cualquiera de los 5 personajes en selección o 20 tablas normales y otras muy especiales.

Ve con la corriente



Al final del grupo de retos en el modo Match Race Mode, te enfrentarás a una potente avalancha en un reto para dos: tú y la montaña.

Toma un aventón



Mostrando tus cosas en Gate Challenge y Time Trial Modes, puedes habilitar una gran colección de tablas, tanto normales como especiales.

SKI SCHOOL

GATE CHALLENGE

Comparado con el resto de las carreras en el juego, Ski School es una bajada muy sencilla; no obstante, ofrece unas secciones difíciles. Presiona arriba en el Control Pad cuando aparezca la palabra *"Go"* para que inicies con mayor velocidad, después dirígete al primer par de puertas y sigue con cuidado para no caer.

Aire dulce y un aterrizaje suave





Inmediatamente después de la quinta puerta, volarás sobre un banco de nieve, ten cuidado en este punto, porque si cometes el mínimo error, puedes perder el balance o caerte cuando aterrices. Para asegurar un aterrizaje a salvo y con velocidad, presiona y mantén presionado el botón L, justo antes de que tu tabla toque la nieve.

TIME TRIAL

Necesitas colectar 5 monedas (marcadas en el mapa). Este reto es un tanto difícil, por lo que no te preocupes en romper los récords de tiempo, es decir, entre más lento vayas, aumentarás tus posibilidades de obtener cada pieza. Recuerda, lo importante es asegurar su obtención.



① Moneda rápida



El primer fragmento de moneda está frente al sitio donde inicias. Si no logras verlo, usa la unidad "C", a fin de mover la cámara e identificar el fragmento en el centro de la pantalla.

② Cuarto de tubo



El segundo fragmento es fácil de ver. Toma en cuenta que vas a gran velocidad, así que controla a tu personaje y sube por el cuarto de tubo para tomar la pieza siguiente.

③ Fuera de los límites



Después de que colectes la segunda pieza, mantente en el lado izquierdo y busca la señal que apunta a la derecha. En seguida está la tercera pieza. En cuanto tengas la moneda, continúa por el camino de la izquierda.

④ Usa la rampa



Conforme desciendas por el curso de la izquierda, llegarás a una pequeña rampa. Salta por el centro y busca la moneda en el otro lado de la siguiente cordillera.

⑤ Última pieza



Completarás tu primera moneda en cuanto colectes el quinto fragmento, casi justo en la línea final. Tómalo y cruza la meta.

TENDERFOOT PASS

GATE CHALLENGE

El paso en el curso Tenderfoot es estrecho, pero la ubicación de las puertas te ofrece una variedad de maniobras en zigzag. Mantén un ojo en las flechas amarillas que marcan las puertas en la distancia, y usa su localización para anticipar el camino que tomarás para acercarte a cada una de ellas.

Gira e impúlsate



Puedes mejorar el tiempo en el curso si tomas con cuidado cada curva, esto aumentará tu velocidad. Toma giros rápidos y posteriormente presiona y mantén presionado el botón L, para girar de nuevo tan rápido como te sea posible. Pero ten cuidado de no resbalarte porque de ocurrir, perderás demasiado tiempo.

FIN

INICIO

TIME TRIAL

Verás cada fragmento de moneda en una carrera a través del camino principal de Tenderfoot, pero no tendrás la oportunidad para reunirlas si no conoces su localización. Baja un poco la velocidad, sigue el mapa y toma cada pieza de moneda conforme la encuentres.

1 Baja la velocidad en la nieve





El primer fragmento está cerca de un poste. Si tratas de ganar esta carrera con un buen tiempo, ve alrededor del lado izquierdo del banco de nieve y colecta la pieza de moneda, después da un suave giro a la derecha. Si no te importa el tiempo, sigue tu curso y disminuye la velocidad para no perder la pieza.

2 Usa el riel



No puedes perder el segundo fragmento. Éste se encuentra sobre el riel del curso. La forma sencilla de conseguirlo es usar el riel, pero si caes, aún puedes saltar y tomar la moneda.

3 Sobre la choza



Después de que pases las chozas cubiertas de nieve que están cerca del punto medio del curso, gira cuidadosamente a la derecha del siguiente poste; ahora, busca el siguiente fragmento de la moneda en la parte alta de la rampa marcada.

4 Mira la roca



Hay un gran trecho entre la tercera y cuarta pieza de la moneda. Mientras vayas bajando por la pendiente, ve hacia el lado izquierdo, cerca de la desviación de la pared de piedra. Encontrarás la pieza de moneda, entre la pared y el árbol.

5 Salto final



Conforme te acerques al final del curso, encontrarás la última pieza de moneda en la parte izquierda. Usa toda tu habilidad para tomarla, y así reúnas las 5 piezas.

ANGEL LIGHT

FROSTY SHADOWS

GATE CHALLENGE

La ruta Gate Challenge a través del curso Frosty Shadows no es complicada, sólo necesitas virar sobre una trayectoria lateral hacia la derecha antes del primer *checkpoint* y una a la izquierda antes del segundo *checkpoint.* Memoriza la ruta para competir en la carrera y así lograr un buen tiempo.

Cruza por el riel





Después de que saltes fuera de un balcón, te aproximarás a un gran riel. Úsalo y pasa a través de 4 puertas. Observa el medidor de balance y ajusta el control stick para mantener el marcador en el centro.

FIN

5

4

3

2

1

INICIO

TIME TRIAL

La localización de los fragmentos de moneda para los primeros 2 cursos fueron muy obvios, pero los ubicados en Frosty Shadows son un poco más difíciles de encontrar. Tendrás que explorar el camino varias veces mientras buscas todos los pedazos. Estudia el mapa para facilitar este proceso.

① Sobre el borde



En cuanto pases la primera curva, verás una pieza de moneda flotando sobre una gran cerca. Salta ésta y toma el objeto mientras estés en el aire, después ve por el lado izquierdo y luego a la derecha.

② En el granero



El segundo fragmento está en el granero en el lado derecho del curso. Baja un poco tu velocidad para evitar que pierdas esta pieza, en cuanto la tomes, recupera tu velocidad.

③ Pequeño brinco



En cuanto te acerques a la gran estructura casi en el punto medio del curso, verás un pequeño bache junto al edificio del lado derecho. Salta por el bache y ve hacia lo alto de la orilla que te llevará a una barrera. Encontrarás el tercer fragmento de moneda entre los bloques.

④ Pasa por los botes de basura





Después de que pases por debajo del puente y a través de una brecha de nieve, vira a la izquierda hacia un lado de la calle que está bloqueada por unos botes de basura. El camino te lleva a un balcón, donde encontrarás el cuarto segmento de la moneda. Si consigues este fragmento, ya casi lograrás tu objetivo.

⑤ Gira hacia los árboles



Cuando llegues al inicio del largo riel de este curso, vira hacia la derecha con dirección a los árboles, para encontrar la última pieza de la moneda. Después de que colectes todas, sigue de frente hacia la meta.

SPINAL DAMAGE

CHALLENGE MATCH

El curso Spinal Damage es el sitio del primer Challenge Match y avalancha. Llegarás a este punto en cuanto termines los primeros 3 cursos en el modo Match Race en modalidad novato. Tendrás aproximadamente 2 minutos para llegar del helicóptero al camino. Usa todas tus habilidades para ganar este encuentro.

1 Deslízate a la derecha



En cuanto la avalancha golpee, el camino te llevará al granero. Si corres por la derecha de éste, caerás en el hielo y golpearás la barrera. Ve a la pared izquierda para evadir cualquier obstáculo.

2 Toma el camino alto



Próximo al final de la caverna de hielo, llegarás a una rampa natural que te llevará a un camino estrecho. La ruta sigue por todo el resto del camino. Trata de usar tus saltos con exactitud para lograr buen tiempo.

FIN
3
2
1
INICIO

3 Carrera larga



Después de que choques una puerta de seguridad (con aproximadamente 30 segundos restantes), gira al camino de la izquierda y busca un tronco para pasar sobre éste. Dicha acción te lleva al camino principal y te da un un buen tiempo.

TRICK ATTACK

El modo Trick Attack te lleva por 3 increíbles cursos, donde realmente serás parte de un espectáculo aéreo en busca de puntos. El truco para romper los récords del curso es mantener a los jueces al filo de sus asientos, mediante el uso de movimientos extremos y maniobras variadas.

Grandes trucos ganan grandes puntos





Todos los cursos en modo Trick Attack te dan la oportunidad de gastar bastantes segundos fuera del piso. Si brincas cuando la barra de salto está en el pico, el juego cambiará a cámara lenta, dándote más tiempo en el aire. Cuando tu personaje brille, podrás hacer combos múltiples si combinas tus habilidades.

REGLAS DE INVIERNO

1080°: **Avalanche** captura toda la esencia de este deporte extremo y te pone al borde de las montañas más temibles, con retos como avalanchas, obstáculos y otros elementos naturales que te harán disfrutar al máximo tu juego y vivir el invierno en cualquier temporada del año.

METROID® ZERO MISSION

Nintendo regresa al futuro distante para explorar la historia completa de las batallas de la cazarrecompensas Samus Aran contra "Mother Brain" y los piratas espaciales de Zebes en el GBA.

LOS ORÍGENES DE ARAN

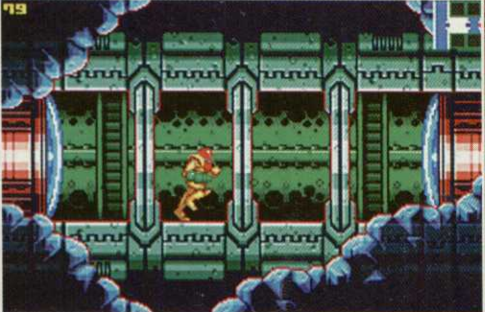
Además de haber peleado en casi todos los sistemas de Nintendo, demostrar su poder en la serie de Super Smash Bros., participar en las heroicas aventuras en el GCN (Metroid Prime) y el GBA (Metroid Fusion), este mes Samus Aran regresará a sus raíces y revivirá la historia que inició todo, al revelar por primera vez detalles completos de su encuentro con los "Metroids". El concepto se mantendrá tal como lo han visto los fans en todas las series de Metroid, pero los retos son nuevos, los *power-ups* son más variados (tomados de muchos juegos de la serie), y los gráficos y el sonido fueron mejorados. Asimismo, si pensaste que el original Metroid tenía un final sorpresa, espera a que pases a "Mother Brain" en Metroid: Zero Mission.



Lista para enfrentarse al mundo, Samus Aran llega al planeta Zebes en una aventura que expande el conocimiento del primer Metroid.



Las batallas son sorprendentes. En los primeros minutos del juego, te enfrentarás a peligrosas criaturas para ganar premios.





CRIATURAS ESPACIALES

Enviada a Zebes para investigar los rumores de una especie alienígena, Samus encuentra a algunas misteriosas criaturas llamadas Metroids, que emergen de un enorme cerebro que está debajo de la superficie del planeta. Samus no es el único viajero que busca a los Metroids: una banda de piratas espaciales ha llegado a extraer a esas curiosas criaturas para usarlas como armas. Samus debe derrotar a los piratas, pero ellos son salvajes y tratarán de demostrar que pueden generar más problemas de lo esperado.





PELIGROSAS PROFUNDIDADES

Largos ejes pasan por una región en la superficie de Zebes, llamando Crateria a la lava burbujeante y venenosa de Brinstar, Norfair, Tourian y las oscuras tierras de Kraid y Ridley. Existen también cavernas naturales y túneles hechos por aliens, que son el hogar de varias formas de vida que habitan en este planeta. Explorar este amplio escenario y pelear contra todos los enemigos podría ser una tarea imposible para muchos aventureros; sin embargo, Samus está suficientemente capacitada para adaptarse a sus alrededores. A medida que la guíes, entrarás en varios pasajes e intenta usar todas las habilidades de Samus para avanzar en todos estos lugares, y así conseguir derrotar a tus enemigos.



En algunos túneles encontrarás algunos pasamanos que te ayudarán a cruzar los niveles.





Lanzar dispositivos en las profundidades de Zebes, te ofrece una forma de llegar a alturas más distantes y destruir algunas barreras independientes.



En las ruinas de Chozo, en Crateria, descubrirás señales de otra civilización.



Una sección inundada, ubicada justo debajo de la superficie, complica un poco el movimiento para tu personaje.



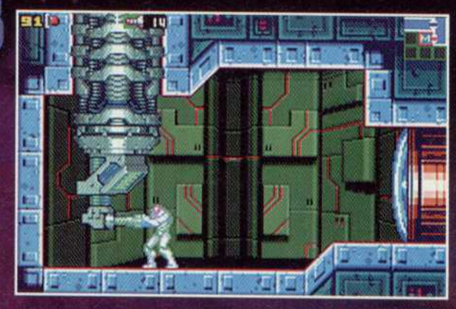
El aire está denso y el calor es insoportable en algunas partes de Norfair. Necesitarás la Varia Suit para sobrevivir.



Las estatuas de Chozo abren secretos en el planeta, al revelar el lugar de items ocultos y muy importantes.

BUSCA NUEVOS CAMINOS

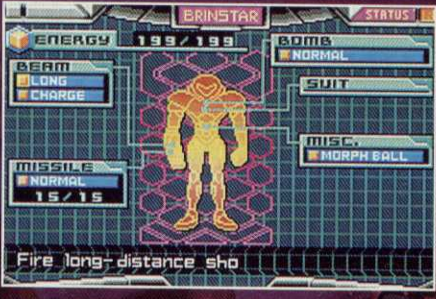
En la amplia tradición de Metroid, has notado que para sobrevivir debes reunir docenas de *items*, como misiles, tanques de energía y algunas herramientas que te dan la habilidad de explorar más a detalle los niveles. Cada vez que descubras un dispositivo, trata de visitar los lugares a los que antes no podías acceder, porque quizá ahora puedas hacerlo. Recuerda que con misiles puedes destruir paredes y así llegar a los sitios que quieras, o simplemente usarlos para crear atajos en algunas situaciones. Otro punto importante es que encontrarás lava falsa o pequeños pasillos en el techo, donde hallarás caminos alternos o algunos premios adicionales.



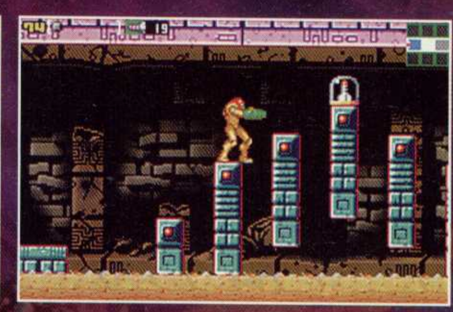
Al entrar en los cuartos de mapa, podrás bajar diagramas de las rutas principales de Zebes.



Gran parte de la aventura se concentra en buscar items que te dan habilidades extra para ir por los profundos túneles del planeta Zebes.



Equipar los items que encuentres, como el "Long Beam", te da más oportunidades para enfrentar a tus enemigos.



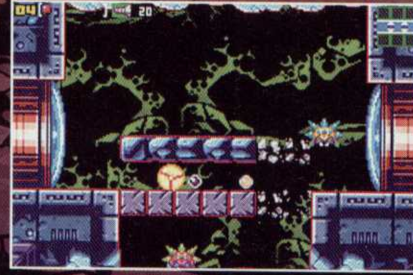
Los misiles te dan mayor poder de disparo, mientras que los tanques incrementan la capacidad de portar más dispositivos.

PODER POTENCIAL

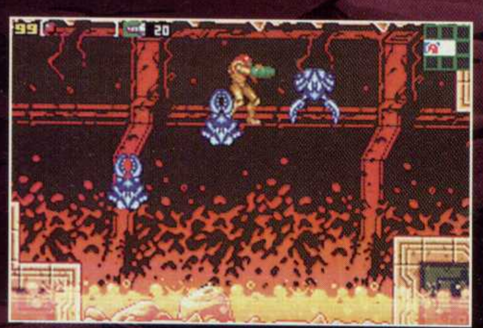
Los trajes de Samus Aran le dan más fuerza, si los equipas con nuevos dispositivos. Ella es una muy buena cazarrecompensas desde el inicio de la aventura, pero necesitará mejores equipos y armamento para cuando llegue al escondite de Mother Brain, así como para enfrentarse a todos los enemigos que aparezcan en su camino.



El nuevo accesorio "Power Grip" para tu traje te permite mantenerte en las orillas de los muros por un rato.



Nuestra heroína hace buen uso de las bombas al romper varias barreras de Zebes.



El "Ice Beam" congela a los enemigos, haciéndolos inofensivos.



Con el "Speed Booster", puedes atravesar a algunas criaturas y paredes.

BESTIAS DEL SUBSUELO

Los Metroids son una de tantas especies que te acecharán en la superficie. El subsuelo de Zebes está lleno de criaturas que tratarán de evitar que pases por sus terrenos. Asimismo, regresan los clásicos villanos Kraid y Ridley, quienes te estarán esperando en los rincones más oscuros del juego para ofrecer una gran batalla. El planeta cuenta con trucos nuevos, como la serpiente de lava que actúa como la primera línea de defensa en la tierra de Kraid, o las larvas que están en lo más profundo de Norfair. Trata siempre de traer el traje correcto para cada momento del juego, ya que así podrás terminar los niveles con mayor facilidad.



Cada tipo de enemigo te ofrece un reto diferente por pequeño que sea.



Algunos enemigos son indestructibles, pero los podrás usar como plataformas para crear nuevos caminos.



Un minijefe de la tierra de Kraid saldrá de la lava para atacarte.



Kraid es un enemigo impactante por su gran presencia, así que no te confíes mucho porque no se dará por vencido fácilmente.

SONIDO Y FURIA

La historia de Metroid: Zero Mission está basada en un clásico de NES, pero el sonido y el tipo de gráficos son puramente del Game Boy Advance. Si juegas este título mediante el Game Boy Player en tu GCN, notarás algunos detalles que encajan perfectamente en la ambientación de este juego de ciencia ficción. Por otro lado, la música mantiene la esencia oscura y envolvente que disfrutarás aún más con audífonos, así como también te divertirás con el magnífico "gameplay" y el uso del control para manejar a Samus con facilidad y libertad para que no se te compliquen las misiones.



CUENTA REGRESIVA A CERO

Febrero marca el inicio de la siguiente aventura de Samus Aran, una pieza maestra de acción interminable que pone en evidencia la primera visita de nuestra heroína a Zebes. Así que prepárate para conocer más detalles sobre esta interesante historia que ha cursado por casi todos los sistemas de Nintendo.







Fire Emblem

Obtén modos "Hector" y "Hard"

Termina el juego para abrir la Battle Arena y los dos Hector y Hard. Termina el modo "Hector" para abrir "Hard Hector"

Sound Test, Movie Gallery y Tactician Rating

Termina el juego una vez al 100%, completando todas las misiones y submisiones para abrir estas opciones en el modo "Extra".

Gaiden Stage

Para abrir cada Gaiden Stage o submisión, debes cumplir con los siguientes requerimientos:

Eliwood, Capítulo 13x

Visita la villa que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla.

Eliwood, Capítulo 16x

Procura mantener vivo al menos a uno de los soldados "NPC" en la batalla.

Eliwood, Capítulo 18x

Termina el capítulo 18 en 15 turnos o menos.

Eliwood, Capítulo 22x

Recluta a Hawkeyes y gana más de 700XP con ayuda de todos los miembros de tu equipo.

Eliwood, Capítulo 26x

Recluta a Nino y haz que hable con Jaffar.

Eliwood, Capítulo 29x

Ningún requerimiento en particular.

Hector, Capítulo 13x

Visita la villa que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla.

Hector, Capítulo 17x

Procura mantener vivo al menos a uno de los soldados "NPC" en la batalla.

Hector, Capítulo 19x

Termina el capítulo 19 en 15 turnos o menos.

Hector, Capítulo 19xx

Antes del capítulo 11, sube el nivel de tu personaje Nils a 7 como mínimo y destruye al enemigo "Magic Barrier " en el capítulo 19x.

Hector, Capítulo 23x

Recluta a Hawkeyes y gana más de 700XP con ayuda de todos los miembros de tu equipo.

Hector, Capítulo 28x

Recluta a Nino y haz que hable con Jaffar.

Hector, Capítulo 31x

Ningún requerimiento en particular.

Hector, Capítulo 32x

Termina el capítulo 32 en 20 turnos o menos.

Lynn, Capítulo 7x

Termina el capítulo 7 en 15 turnos o menos.



Concurso XII Aniversario

Segunda Fase

Los Premios

Sólo habrá tres primeros lugares, que obtendrán un **Nintendo GameCube con 1 Mario Kart Double Dash!!**, y tres segundos lugares, que recibirán un **Game Boy Advance SP con 1 Mario & Luigi**.

En la edición de mayo de 2004 se publicarán los nombres de los ganadores. Las personas que resulten afortunadas tendrán hasta el 31 de mayo para recoger su premio en nuestras oficinas ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210, de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 17:00 horas en días hábiles presentando original y copia de su identificación. Promoción válida en toda la República Mexicana. No incluye gastos de transportación.

Las Bases

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de cualquier edad dentro de la República Mexicana. Debes desprender tanto esta hoja (Segunda Fase) como la publicada en la edición de enero de 2004 (Primera Fase), escribir tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado únicamente por correo a: Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México D.F., C.P. 01210.

No se aceptarán copias fotostáticas, correos electrónicos, ni envíos por fax, recibiremos únicamente las páginas ORIGINALES por correo. Los sobres se recibirán hasta el 31 de marzo de 2004. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios de las dos fases y tengan todos tus datos completos.

No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los que quieras (recuerda incluir las DOS FASES en ORIGINAL) para tener más oportunidades de ganar. El 5 de abril de 2004, el consejo editorial de Club Nintendo elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar los que cumplan con todos los requisitos establecidos en estas bases.

CLUB NINTENDO

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de diciembre de 2002. Para mayor información de la promoción llamar al 52-61-37-75. Cualquier incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



Nombre: Edad:

Teléfono: Correo electrónico:

Escribe la respuesta correcta a cada pregunta:

1. ¿En qué número apareció por primera vez la sección "El cementerio de videojuegos"?

2. ¿En qué números apareció el logotipo especial de nuestra revista estilo Nintendo GameCube?

3. Según una ilustración de nuestra revista, ¿qué número muestra Meeko Ghintee?

4. ¿Cuál es el nombre de la empresa que perdió un juicio contra Nintendo el año pasado por causa de la piratería?

5. ¿De dónde es originario el luchador profesional Rob Van Dam?

6. ¿En qué número apareció el "Museo" de Golgo 13?

7. ¿En qué fecha nació J. R. R. Tolkien?

8. ¿De cuántos episodios constó la serie de TV *Super Mario Bros. Super Show*?

9. ¿En qué revista apareció el último y más completo de los "C.N. Profiles" y de quién se trataba?

10. ¿Con qué nombre se conoce el Contra III – The Alien Wars en Europa?

ÚLTIMA PÁGINA
FEBRERO 2004

Tan sólo han transcurrido dos meses y los licenciatarios han lanzado varios de sus proyectos fuertes para este 2004, por lo que esperamos que éste sea un gran año para las consolas de Nintendo y para quienes gustamos de los videojuegos. Te presentamos un adelanto de los títulos que tendremos en la edición de marzo, te invitamos a que nos acompañes el próximo mes en una edición más.

Mission Impossible: Operation Surma



Atari sigue con su línea de títulos de calidad para el Nintendo GameCube, muestra de ello es el próximo lanzamiento de **Mission Impossible: Operation Surma**, donde interactuamos en las misiones secretas de la IMF (Impossible Missions Force) que nos llevan a conocer diversos lugares del mundo, usando las mejores armas y varios accesorios de alta tecnología exclusivos de la agencia, como los disfraces.

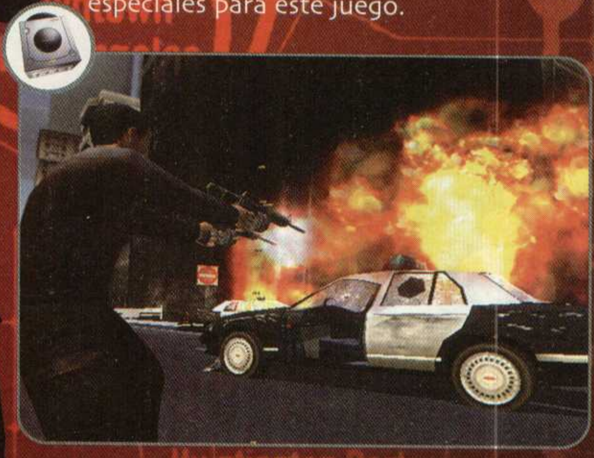
Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution



Phantasy Star nos muestra un nuevo aspecto y estilo de juego en su tercera versión, al usar trading cards similares a las de Magic o Yu-Gi-Oh!, pero con todos los personajes, criaturas, accesorios y elementos extraídos del mundo de PSO. Gira los dados, determina tus acciones y usa alguna de tus cartas para invocar criaturas o magias.

TIPS – True Crime Streets of L.A.

El crimen en Los Ángeles está en su máximo nivel, por ello, te ayudaremos a combatirlo con los tips de **True Crime: Streets of L.A.** que te hemos preparado para la siguiente edición de Club Nintendo. Aquí encontrarás consejos útiles para completar todos los objetivos y misiones alternas, así como algunos trucos especiales para este juego.



Max Payne



Max es un ex policía en busca de venganza en contra de quienes ordenaron el asesinato de su familia. Dato curioso: este juego fue pionero al usar el "Bullet Time" (efecto típico de Matrix) para tener control total sobre las escenas de acción y, ahora, en el GBA se retoma el efecto para lograr movimientos sorprendentes.

Además de las clásicas secciones Perspectiva CN, S.O.S., Top 10, Extra, en el siguiente número tendremos, entre otras sorpresas, la segunda y última parte del Nintensivo de Mario & Luigi Superstar y las dos nuevas secciones que hemos preparado para ti. No olvides mandarnos tus comentarios, quejas, dudas, sugerencias y demás peticiones vía correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com, o por correo ordinario a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

¿Le redondeo su cambio?

Ma. del Mar Pérez
CAJERA

Únete al redondeo



Redondea tus compras para que estos pocos centavos tengan un gran peso en la educación de los niños. Ya que los fondos recaudados son destinados a tecnología para que miles de niños de todo el país tengan una mejor educación.









